E3 2009: ФИЛЬМ О ВЫСТАВКЕ НА DVD

№13 | 286 | 2009
ПЕРВЫЙ ИЮЛЬСКИЙ

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100056 09013

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
230 Р

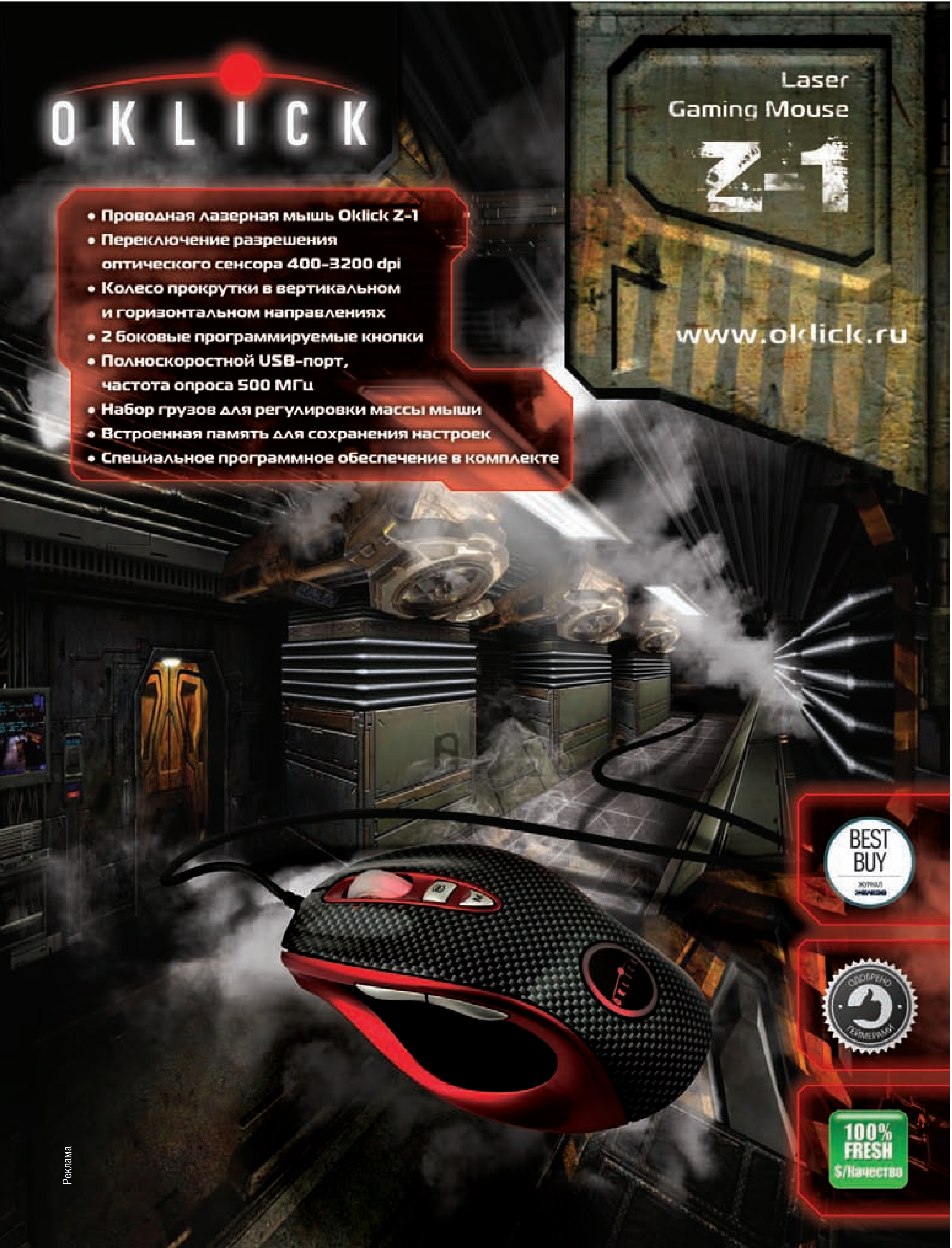


BRUTAL LEGEND

УМРЕМ ЗА МЕТАЛЛ. КТО С НАМИ?

E3 2009
ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ SONY И MICROSOFT, А ТАКЖЕ ТОННЫ ВИДЕО ИЗ ИГР СМОТРИТЕ НА DVD

КОМПЛЕКТАЦИЯ: ПОСТЕРЫ: **ASSASSIN'S CREED II И INFAMOUS** | **2** УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | **144** СТРАНИЦЫ | **100+** ИГР В НОМЕРЕ


OKLICK
• Проводная лазерная мышь Oklick Z-1
• Переключение разрешения оптического сенсора 400-3200 dpi
• Колесо прокрутки в вертикальном и горизонтальном направлениях
• 2 боковые программируемые кнопки
• Полноскоростной USB-порт, частота опроса 500 МГц
• Набор грузов для регулировки массы мыши
• Встроенная память для сохранения настроек
• Специальное программное обеспечение в комплекте
Laser
Gaming Mouse
Z-1
www.oklick.ru
BEST
BUY
ЖУРНАЛ
ОДОБРЕНО
ГЕЙМЕРАМИ
100%
FRESH
$/Качество

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Анна Старостина
Дизайнер-верстальщик
Олеся Дмитриева
Верстальщик
Динара Шаймарданова
Корректор
Юлия Соболева
DVD
disk@gameland.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru
Зам. генерального издателя
Евгения Цой
tsoy@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Директор группы GAMES &DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Максим Соболев
Администратор
Мария Бушева
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
Devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru,
podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

Слово редактора

Июль 2009 #13(286)





НА ОБЛОЖКЕ
Brutal Legend

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Electronic Arts

В прошлом году на выставке E3 мы в основном говорили, слушали и смотрели. В этом тоже были и интервью, и презентации, но больше всего хотелось взять в руки джойпад и пройти все демоверсии лично. А потом еще раз, и еще. И, возвращаясь в Москву, мы ужасно жалели о том, что нельзя было забрать диски с Bayonetta, God of War 3 и Heavy Rain с собой. А еще лучше – получить полные версии этих игр сейчас, а не через полгода. Взять отпуск на месяц и уехать на дачу вместе с приставками.

Середина жизненного цикла консолей – самая благодатная пора для геймеров. Нытье о «неумении воспользоваться всеми ресурсами» закончилось, все дизайнеры и продюсеры работают засучив рукава. Один за другим выходят хиты в самых разных жанрах. RPG, стратегии, шутеры от первого лица, платформеры, приключенческие боевики, спортивные симуляторы – на любой вкус. А ведь за шеренгой дорогих AAA-проектов зачастую и не видно нишевые игры, нацеленные на узкие группы фанатов. Мы, например, в США в числе прочего купили Knights in the Nightmare для DS – многие ли из вас знают о такой тактической RPG? А вот ценителям жанра ее крайне рекомендуем – рецензию ищите в следующем номере.

В этом выпуске вас ждут крупные материалы по Heavy Rain, Brutal Legend, God of War 3, Assassin's Creed II, Bayonetta, Lost Planet 2 и Final Fantasy XIII. Это далеко не все игры E3 2009; множество геймеров спят и видят у себя на полках диски с Supreme Commander 2, Tekken 6, а то и вовсе Muramasa: The Demon Blade. В грядущих номерах «СИ» мы расскажем и о них тоже. Но именно эта подборка стопроцентных хитов является «killer app» нынешнего поколения консолей, лучшим стимулом приобрести PlayStation 3 и/или Xbox 360, если вы еще этого не сделали.

Константин Говорун, главный редактор

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

DVD №1.
Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

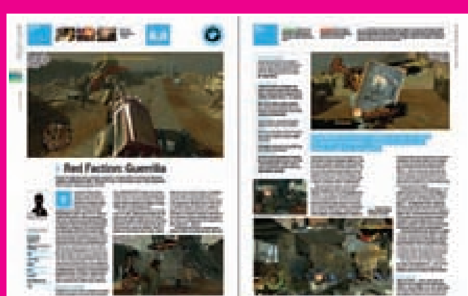
Также на диске:
Red Faction: Guerilla, inFamous...
Подробное содержание – на стр. 4.

DVD №2.
Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
The Path, ArmA: Armed Assault
Подробное содержание – на стр. 138.





96
Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 96.









128
Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:
Блогосфера, комикс...
Подробный список материалов раздела – на стр. 128.



Комплектация

Постеры: Assassin's Creed II, inFamous («Дурная репутация»)





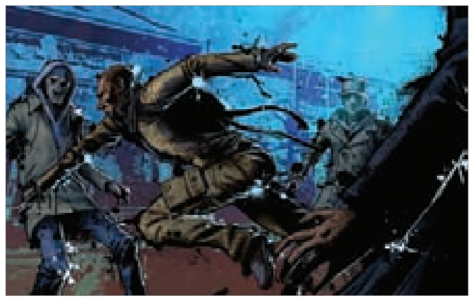
Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 62

Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



inFamous (PS3)
Вот, наконец, обладатели PlayStation 3 и дождались еще одного очень мощного пополнения линейки эксклюзивов. Но вышла ли игра лучше недавней Prototype?



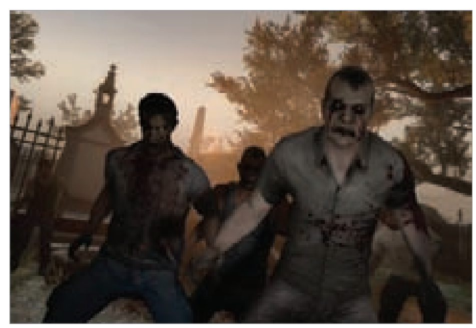
Red Faction: Guerilla (PS3, Xbox 360)
Хоть в этот раз нам и не разрешают копать шахты на Марсе при помощи базуки, но модель разрушения построек в Guerilla просто потрясающа и очень необычна.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



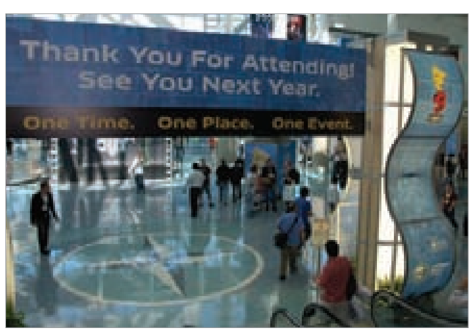
Uncharted: Among Thieves (PS3)
Мы поучаствовали в закрытом мультиплеерном бета-тесте игры. На наше удивление, помимо стандартного дефматча, в бете оказался доступным и режим совместного прохождения.



Left 4 Dead 2 (PC, Xbox 360)
Вторую часть Left 4 Dead только анонсировали, но вокруг нее уже разразился скандал – фанаты пишут петиции, бойкотируют сиквел и требуют продолжения поддержки первой части.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



E3'09 – репортаж с выставки
Крупнейшая игровая выставка наконец-то вернулась к нам в полном формате, никаких больше Business & Summit! И в этом году оказалась очень интересной. Отчет о поездке смотрите в нашем спецрепортаже.



Презентации с E3'09
Пресс-конференции Sony и Microsoft смотрите на PC-диске, а здесь мы предлагаем вашему вниманию презентации игр от других компаний. В этот раз вас ждут Star Wars: The Old Republic и Need For Speed: Shift


ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ ПОДРУЖКОЙ
Приготовить стейк на гриле
Купить пиво и включить футбол
Загрузить Warhammer Online и уехать к маме на неделю
Замолчать
Помыть машину в бикини
Надеть костюм медсестры
Накопать червей для рыбалки и уехать к маме еще на неделю
Отправить маму домой
Забыть о шопинге
The SIMS 3
ЖИЗНЬ ПО ТВОИМ ПРАВИЛАМ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
http://ru.thesims3.com

На горизонте

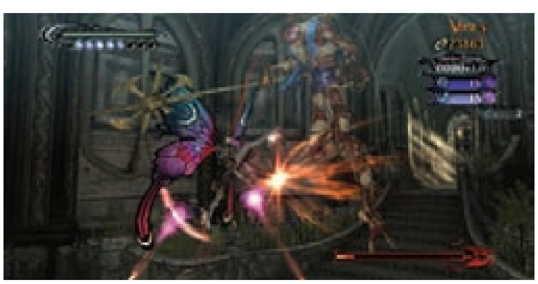
Все об играх завтрашнего дня



Наталья Одинцова

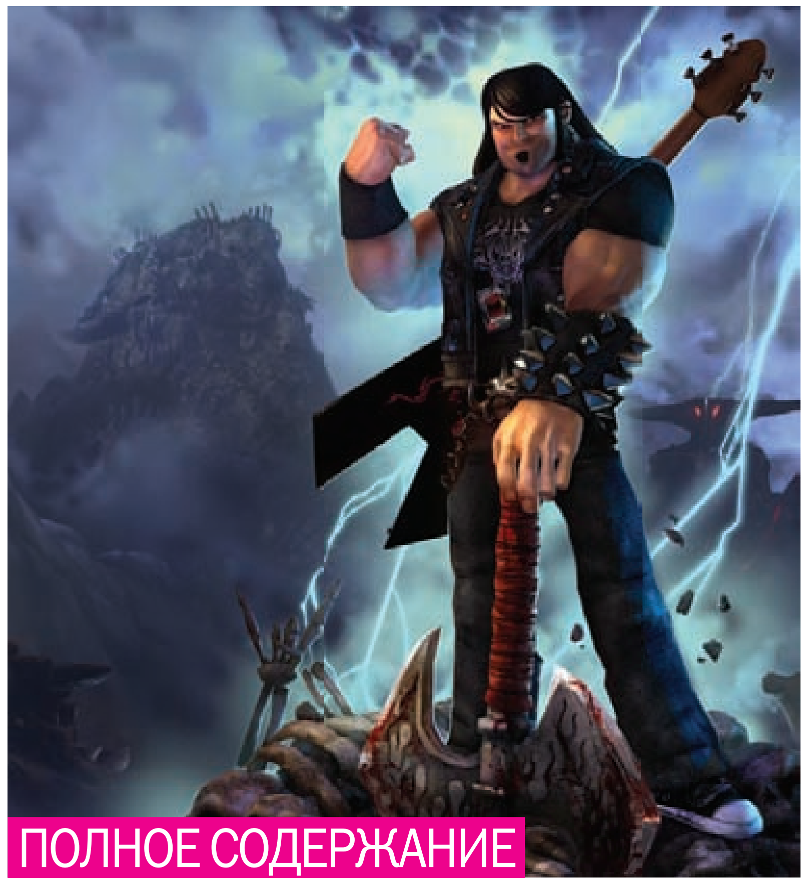
Буквально за пару дней до того, как этот номер «СИ» ушел в печать, Сигеру Миямото подтвердил, что в платформере New Super Mario Bros. для Wii будет предусмотрена опция auto-play. Отныне, столкнувшись со слишком уж зубодробительным ребусом или непреодолимой (даже после нескольких попыток) полосой препятствий, геймеры смогут передать управление самой игре и автоматически преодолеть трудное место. В патенте на изобретение также упоминается система всплывающих подсказок. Заодно оговорена и возможность демонстрировать видеозаписи прохождения. То есть, не исключено, что сперва нам предложат взглянуть на готовое решение и повторить те же действия самостоятельно, и лишь потом позволят воспользоваться автоплеем. Миямото также упомянул, что опцию начнут внедрять и в другие проекты Nintendo.

Самые ожидаемые игры редакции



Batman: Arkham Asylum	**(PS3, Xbox 360, PC)**	не объявлено
Bayonetta	**(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
BioShock 2	**(PC, PS3, Xbox 360)**	III квартал 2009
Brutal Legend	**(PS3, Xbox 360)**	13 октября 2009
Diablo III	**(PC)**	не объявлено
Final Fantasy XIII	**(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus	**(PS3)**	не объявлено
Mafia 2	**(PS3, Xbox 360, PC)**	III квартал 2009
StarCraft II: Wings of Liberty	**(PC)**	не объявлено
Tekken 6	**(PS3. Xbox 360)**	IV квартал 2009

составлен командой «СИ»



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

Хит?!

Репортаж

В разработке

В разработке – мини

Смотрите также



Новости на DVD
События двух недель в «Видеофактах» с Орехом и Кигури.



Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)



WET (PS3, Xbox 360)



Dragon Age: Origins (PS3, Xbox 360, PC)



Brink (PS3, Xbox 360, PC)



BioShock 2 (PS3, Xbox 360, PC)

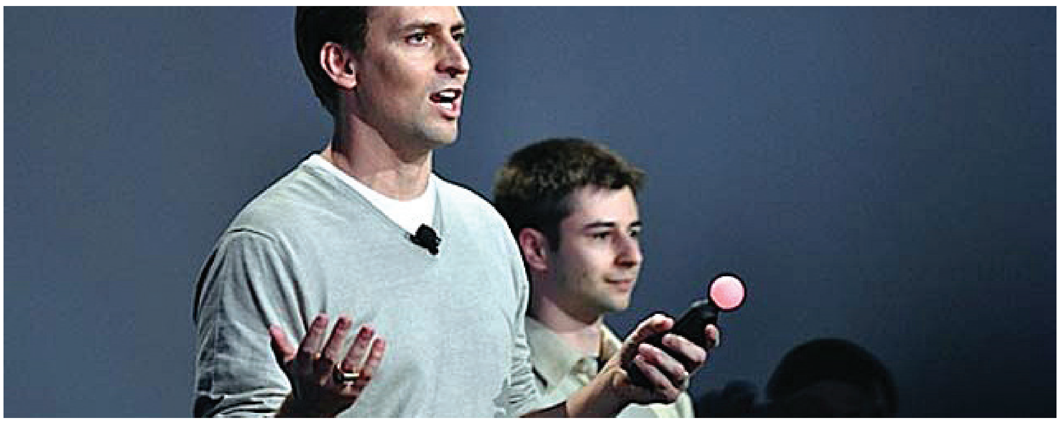


The Beatles: Rock Band (PS3, Xbox 360, Wii)

ДОЛГОЖДАННЫЙ АНОНС ОТ ХИДЕО КОДЗИМЫ: METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER ПРОДОЛЖИТ ИСТОРИЮ METAL GEAR SOLID 3 И ВЫЙДЕТ ПРЕДПОЛОЖИТЕЛЬНО УЖЕ В 2010 ГОДУ.

Новости

Самые важные события игрового мира



Вверху: В отличие от Microsoft, Sony не собирается полностью отказываться от контроллера. «Да, пульт нужен не в каждой игре, но без него какие-то жанры останутся за бортом», – утверждают представители компании.

Война контроллеров

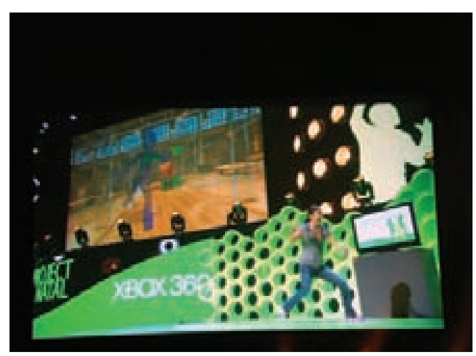
Новые способы управлять происходящим в играх – одна из главных тем прошедшей в начале июня в Лос-Анджелесе выставки E3. Nintendo, на первый взгляд, проявила себя куда скромней, чем остальные платформодержатели. На пресс-конференции она представила два устройства. Название одного из них давно на слуху у геймеров – это Wii MotionPlus, насадка для пульта Wiimote, позволяющая более точно отслеживать его положение в пространстве. Второе – Wii Vitality Sensor – журналисты увидели впервые; демонстрация не сопровождалась показом игр-прототипов, хоть как-то задействующих прибор, так что пока о его практическом применении в интерактивных развлечениях остается лишь гадать. Выглядит Vitality Sensor как коробочка с углублением для пальца, а подключают ее к Wiimote. Как пояснил президент Nintendo Сатору Ивата, устройство определяет состояние игрока: учащен ли пульс, например. Сама по себе концепция не нова – в американских госпиталях температуру и давление измеряют с помощью приблизительно такой же насадки, а в наших магазинах то и дело появляются разнообразные приборы-предсказатели, действующие по принципу «приложи палец – узнай свое настроение». Поэтому даже не верится, что Vitality Sensor уподобится Wiimote, а не Wii Balance Board – то есть, что новинка не останется забавным гаджетом с ограниченной сферой применения.

Sony решила развить идею Wiimote: использовать камеру PlayStation Eye, чтобы отслеживать движения двух специальных булав-контроллеров в трех измерениях. Все примеры, иллюстрировавшие возможности устройства (стрельба из виртуального лука, размахивание джедайским мечом), отсылали к играм уже существующим: дескать, вот так теперь можно представить фехтование или спортивные упражнения. На полках магазинов пульт появится весной 2010 года, о совместимости с существующими экшнами или спортсимами пока ничего не говорится.

Microsoft же решила вообще отказаться от видимых контроллеров: мол, многие люди не становятся геймерами, поскольку их отпугивают джойпады и прочие приспособления. Ее изобретение – Project Natal – при помощи встроенных камер считывает движения игрока, так что дополнительных пультов не требуется. Захотелось перейти от одного меню дэшборда к другому? Достаточно махнуть рукой в нужную сторону. Тренируешься с виртуальным мячом? Его удастся отбить хоть ногами, хоть головой, хоть животом. Вдобавок Project Natal умеет сканировать изображения и распознавать голоса. Питер Молине, президент студии Lionhead и создатель Fable, представил публике демо, иллюстрирующее, насколько богатые возможности по созданию реалистичных интерактивных миров открываются благодаря прибору. Виртуальный мальчик Мило общался с разработчиками из Lionhead, узнавал их по речи, угадывал эмоции по мимике; одним словом, вел себя практически как живой человек, хотя внешне все еще не слишком отличался от, скажем, персонажей Fable 2.

Принцип работы Project Natal весьма схож с тем, который используется в новом контроллере Sony, и Джон Коллер, глава отдела распространения платформ от Sony в Америке, уже поспешил заявить, что устройство конкурентов «не слишком-то хорошо распознает движения по оси Z» (то есть, пока не все гладко, скажем, с интерпретацией замаха ракеткой). Впрочем, у Microsoft еще есть время, чтобы устранить неполадки: дата релиза не назначена. Уже известно, что авторы Project Natal намерены обеспечить совместимость устройства со всеми версиями Xbox 360 – как уже вышедшими, так и теми, которые появятся в будущем.

Внизу: Демонстрация возможностей Project Natal.





КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Сбываются мои предсказания! Еще в десятом номере «Страны Игр» за 2006 год я рассказывал об игровых гаджетах будущего, которые будут передавать физическое состояние игрока персонажу. Там же, кстати, упоминались и игры, в которых эти прибамбасы можно использовать. Представляете себе ужастик, в котором монстра привлекает учащенный стук *вашего* сердца?

Продажи консолей

PS3	Xbox 360	PSP	Wii	DS
22.64 млн	30.62 млн	47.95 млн	50.65 млн	104.48 млн



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Пересматривая свежеопубликованный на официальном сайте трейлер, осознаешь, что 3D Castlevania похожа на ремикс из God of War и Devil May Cry, личное обаяние сериала как-то слегка теряется. Возможно, готовая игра меня переубедит.

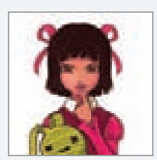
Дракула выбирает открытый мир

Компания Konami объявила, что в 2010 году поклонников Castlevania ждет встреча со свежим выпуском сериала, Castlevania: Lords of Shadow, который готовится для PS3 и Xbox 360. По жанру новинка принадлежит к экшнам от третьего лица и отличается нетипичным для «Кастльваний» открытым миром. До сих пор трехмерные походы против Дракулы – а именно такой обещает быть Lords of Shadow – заметно уступали по качеству двухмерным, но пока что у нас нет причин для беспокойства. Хотя созданием игры займется Mercury Steam, испанская студия, не успевшая прославиться громкими хитами (Clive Barker's Jericho и American McGee presents: Scrapland – ее самые известные произведения), приглядывать за западными разработчиками будут сотрудники Kojima Productions, а они в представлении не нуждаются. Правда, неизвестно, возглавит ли проект сам Хидео Кодзима, или же продюсером по-прежнему останется Кодзи «Ига» Игараси.

Интересно, что Mercury Steam анонсировала Lords of Shadow еще в прошлом году на Games Convention в Лейпциге, однако тогда помалкивала о связи между «Кастльванией» и своим творением.



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Вопреки опасениям, держать в руках PSP-слайдер вполне удобно. Если же Sony предложит способ (желательно бесплатно) перенести уже купленные UMD на PSP Go, возможно, это решит проблему лага во многих старых релизах вроде Breath of Fire III.

Долой UMD!

Почти обо всех сюрпризах, припасенных Sony для выставки E3 в Лос-Анджелесе, широкой публике стало известно еще за два дня до начала мероприятия. Запись передачи для видеожурнала Qore, который распространяется через PSN, была опубликована раньше срока, и именно из нее мы узнали, что на смену PSP уже осенью (как выяснилось позднее, 1 октября) придет слайдер PSP Go! Его экран меньше, чем у PSP (3.8 дюймов против исходных 4.3), но, как обещают сотрудники компании, на 43% ярче, чем у самой свежей модели, PSP-3000. Устройство для чтения UMD-дисков убрали, взамен снабдив консоль флэш-памятью объемом 16 Гбайт, а также Bluetooth-модулем. Владельцы устройства смогут покупать все новинки через онлайн, закачивая их напрямую на PSP Go. Тем же, кто сохранит верность старым версиям, предложат UMD-релизы.

Как заявил Джон Коллер, ответственный за распространение платформ Sony в США, геймерам удастся перенести уже накопленную библиотеку игр для PSP на PSP Go. Правда, пока он отказался раскрывать подробности, намекнув, что в целом процедура напоминает копирование Blu-ray фильмов с PS3 на PSP, хотя о «рипе» дисков речи не идет. За консоль покупателям придется выложить $249 долларов (либо 249 евро); столько же стоила самая первая версия PSP.

PSP Go – не единственный эксперимент компании с форм-фактором слайдера: несколько лет назад на рынке появилась Sony mylo, wi-fi устройство, позволяющее использовать различные интернет-сервисы, включая телефонную службу Skype.

Специально для PS3

Sony анонсировала три эксклюзивных проекта для PS3: Last Guardian от Фумиты Уэды (он и его команда трудились над Ico и Shadow of the Colossus для PS2), Agent от Rockstar и MMO Final Fantasy XIV от создателей одиннадцатой «Фантазии». Говоря об эксклюзивности, компания подразумевает, что все игры не появятся на других консолях, но PC в их число не входит, и именно поэтому владельцы ПК смогут опробовать FF XIV. Подробностей пока немного: Last Guardian повествует о мальчике, который подружился с существом, больше всего похожим на грифона, Agent – action/adventure от третьего лица – забросит нас в семидесятые годы прошлого века, а в FF XIV персонажи внешне похожи на обитателей FF XI, хотя сам мир окажется другим. Вдобавок, четырнадцатая «Фантазия» выйдет уже в 2010 году (скорее всего, только в Японии).

От Bullet Witch к Nier

Square Enix всерьез заинтересовалась экшнами от третьего лица. На E3 издательство привезло Nier для Xbox 360 и PS3; речь в ней пойдет о воине Ниэре, который ищет лекарство для смертельно больной дочери. Редкость для Square Enix – главный герой не выглядит сногсшибательно красивым или хотя бы молодым. В мире Nier преспокойно соседствуют древние храмы и руины современных городов. За разработку отвечает студия Cavia (самое известное ее произведение для Xbox 360 – не снискавшая особого расположения критиков Bullet Witch), дата релиза не называется.

Ванзеры рвутся в бой

Линейка Front Mission пополнится экшном от третьего лица, Front Mission Evolved, который выйдет на Xbox 360, PS3 и PC. Он находится на попечении Double Helix, западной студии, отметившейся Silent Hill: Homecoming. Главное, что новинка унаследует от предшественниц, – сложные политические интриги. Создатели обещают также, что мы увидим и некоторых знакомых по сериалу героев.

Цифры и факты

На E3 2009 за три дня побывало 41 тыс. посетителей.

Capcom откроет в Лондоне клуб для любителей Monster Hunter.

Аккумулятора в PSP Go хватит на три - шесть часов прохождения игр.

Студия Dice вовсю трудится над Battlefield 3.

Сиквел вместо апдейта

Компания Valve объявила, что вовсю трудится над сиквелом Left 4 Dead, хотя до сих пор предпочитала развивать собственные мультиплеерные игры, поставляя для них свежие апдейты в течение месяцев, а то и нескольких лет после релиза. L4D2 готовится для Xbox 360 и PC, а в магазинах появится уже17 ноября. В PC-версию оригинальной Left 4 Dead добавят конструктор карт, которые затем разрешат экспортировать в L4D2. Более основательных апдейтов, скорее всего, ждать уже не стоит.

Сюрприз от Bungie

Студия Bungie спешит порадовать поклонников Halo: в 2010 году выйдет Halo Reach, новый выпуск сериала. Не исключено, что в основе сюжета – роман Halo: The Fall of Reach, приквел к событиям игровой трилогии, повествующий о том, как фанатики-ковенанты захватили планету Рич, штаб Космического Командования Объединенных Наций. Бета-версия мультиплеерного режима будет запущена через некоторое время после релиза Halo 3: ODST (напомним, что состоится он 22 сентября), причем диск с ODST для участия в бете непременно потребуется.

Первые вести о карманной Gran Turismo

Gran Turismo для PSP была анонсирована в 2004 году и с тех пор исчезла с новостных радаров, появившись в играбельном виде лишь на нынешней E3. Ее опубликуют 1 октября, одновременно с запуском PSP Go, и будут распространять как цифровым путем, так и на UMD. В демоверсии представлены 14 треков и 100 машин. В финальной же версии, как клянутся разработчики, автопарк расширится до 800 моделей, которые предложат обкатать на 35 треках (60, если учитывать вариации). Предусмотрен мультиплеер по ad-hoc для четверых участников. Кроме того, разрешат меняться автомобилями с товарищами, хотя пока неясно, идет ли речь о бесплатной передаче друг другу разлоченных моделей или же о торговле.



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Кодзима – хитрец: и обещание насчет эксклюзивности MGS 4 сдержал, и позицию Microsoft упрочил.

Хидео Кодзима раскрывает карты

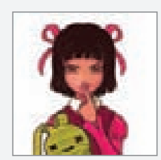
Свиным гриппом Хидео Кодзиму не запугать: он таки приехал на E3, чтобы анонсировать не один, а сразу три новых выпуска Metal Gear Solid. Во-первых, сериал, до сих пор выходивший лишь на консолях от Sony, переберется на Xbox 360. Вопреки слухам, речь не идет о римейке Metal Gear Solid 4 – на подходе полностью оригинальная Metal Gear Rising, главным героем которой будет Райден. Кодзима объявил, что Rising станет «проверкой на прочность» западной стратегии: сперва разработать технологии, а затем игру, использующую их. Когда именно ждать новинку, знаменитый геймдизайнер не сообщил.

Во-вторых, не забыта PSP: для нее делают Metal Gear Peacewalker, «истинный сиквел» к четвертой части. Он непременно задействует все возможности портативной консоли, и именно над ним трудится основная команда MGS4. Дата релиза, как и в случае с Rising, неизвестна.

Третья MGS – Metal Gear Arcade для аркадных автоматов – снабжена специальными 3D-очками и появится раньше всех прочих. Японцы смогут ее опробовать уже в этом году. Konami планирует впоследствии выпустить новинку и на Западе.



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Super Mario Galaxy 2 неприятно удивила: слишком уж похожа на первый выпуск. А вот New Super Mario Bros. Wii на редкость веселая (подробности – в следующем номере).

Самус Аран, Линк и все-все-все

Nintendo готовит сразу несколько продолжений знаменитых сериалов. В ближайшем будущем нас ждут не только Golden Sun и The Legend of Zelda: Spirit Tracks для DS, но и «Зельда» для Wii. Игру представил публике на закрытой пресс-конференции сам Сигеру Миямото. По его замыслу, в новинке непременно предусмотрят поддержку MotionPlus. Не исключено, что без насадки ее и вовсе нельзя будет пройти, но пока окончательное решение Миямото не принял – ждет, какими тиражами разойдется Wii Sports Resort (набор спортивных мини-игр от Nintendo, задействующих MotionPlus). Жанровая принадлежность выпуска под вопросом: возможно, количество экшновых заданий увеличится и нам придется усиленно размахивать мечом или стрелять из лука, точно в Sports Resort. Но Миямото отметил, что многие считают Zelda ролевой игрой и предпочитают задания попроще, так что ему еще предстоит обдумать, какой курс избрать. Обзаведется сиквелом Super Mario Galaxy: вторая часть, судя по видеоролику, в точности копирует идеи первой (и да, сериал сохранит верность Wii). Линейка Super Mario Bros. пополнилась Super Mario Bros. для Wii, кооперативным платформером для четырех участников. Онлайновый режим не предусмотрен – дескать, технические возможности Wii не позволяют. Кроме того, не за горами свежая Metroid – для Wii готовят экшн от третьего лица Metroid: Project M, причем его созданием займется Team Ninja, которая сейчас параллельно трудится над Ninja Gaiden Sigma 2, римейком NG2 для PS3.


КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ С INTEL®.
Полюс
Компьютеры
(812) 703-10-50
(812) 703-10-90
Разлекайтесь!
Благодаря поддержке двухъядерной технологии компьютер "Передовик" на базе процессора Intel® Core 2 Duo является идеальным выбором для полного погружения в мир мультимедиа.
сетевая интеграция, ноутбуки
рабочие станции, периферия
intel CORE 2 Duo inside
Look for Intel Inside®
Реклама

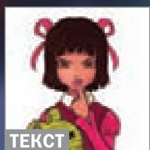
PS3
XBOX 360

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ДЖЕК БЛЭК В начале июня, когда мы приехали в Лос-Анджелес на E3, по всему городу были развешаны плакаты, рекламирующие Year One – комедийный фильм с участием Джека Блэка (в Brutal Legend он озвучивает главного героя, Эдди Риггса). Блэк – солист сатирического рок-дуэта Tenacious D (в частности, приложил руку к фильму-мюзиклу о похождениях Tenacious D, который не менее фееричен, чем все творчество группы, - герои в нем ищут «медиатор судьбы», позволяющий божественно играть на гитаре), популярный комик и актер.

ХИТ?!



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
EA
Российский дистрибьютор:
EA
Разработчик:
Double Fine
Количество игроков:
1
Дата выхода:
16 октября 2009 года
Онлайн:
www.brutallegend.com
Страна происхождения:
США



Brutal Legend

Языки пламени, горы черепов и обитые железом черные ящики для концертного оборудования – комната, где Тим Шафер собирается представить слетевшейся в Лондон европейской прессе свое новое творение, Brutal Legend, выглядит как нечто среднее между сценой и закулисьем рок-шоу.

«Откуда мы взяли все эти черепа? Да это все Тима», – роняет один из представителей PR-службы EA. Воображение моментально рисует кабинет Шафера в студии Double Fine, уставленный бутафорскими останками, и заодно – чего уж скупиться – прочей хэви-металлической атрибутикой: гигантскими мечами, топорами и статуями драконов. Домыслить, какие плакаты окажутся на стенах (Judas Priest? Metallica? Iron Maiden?) не успеваю: гаснет свет, и нам представляют Эдди Риггса, главного героя грядущего action/adventure.

Эдди в меру упитан, в меру небрит и сверх всякой меры талантлив: с одинаковой легкостью настроит музыкальные инструменты, починит декорации, отремонтирует сломавшийся автобус, – одним словом, справится с любой неприятностью, какая только может приключиться с отправившимися в турне музыкантами. Формально в обязанности роуди, помощника вроде Эдди, входит лишь погрузка и выгрузка концертной аппаратуры, однако на деле единственное, что ему не поручают, – подменять исполнителей на сцене. Сейчас уже не секрет, что Шафер создавал Эдди под впечатлением от бесед с настоящим роуди, сопровождавшим группу Megadeth. А еще, как Тим сам признается, его всегда поражала «многостаночность» этих невидимых обычному зрителю тружеников сцены. И возможно, когда идея Brutal Legend впервые пришла ему в голову (а было это еще во времена, когда вовсю шла работа над The Secret of Monkey Island, то есть в конце 80-х – знаменитый квест для PC прибыл в магазины в 1990 году), он уже тогда видел главным героем именно роуди, а вовсе не овеянных славой вокалистов, гитаристов или барабанщиков.

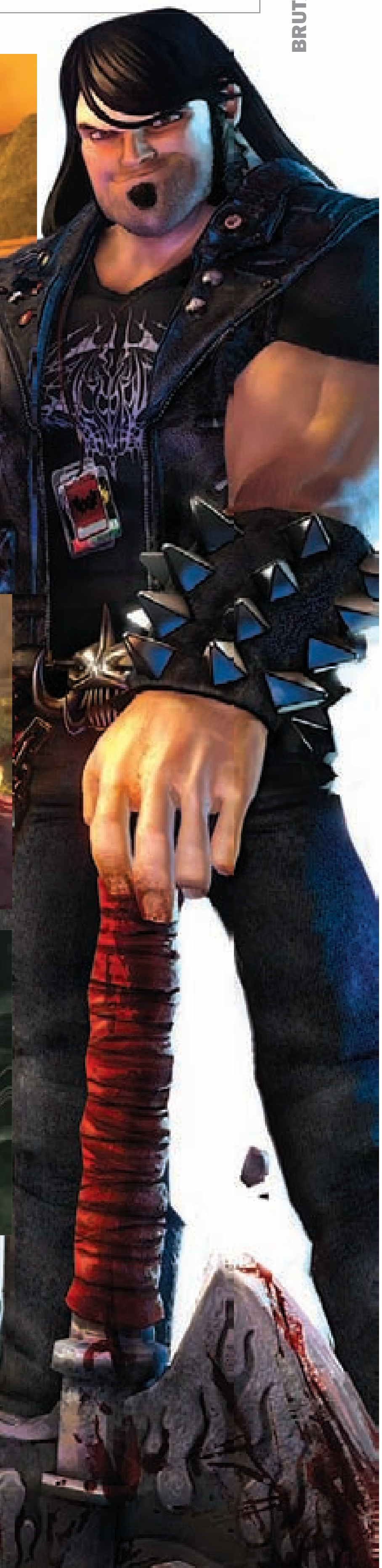
КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Экшн с элементами стратегии и миром-«песочницей». Вдохновлен тяжелым металлом, но рассказывает о первоисточнике настолько задорно и весело, что создателям хочется аплодировать стоя.

ЧЕГО БОИМСЯ? Посредственной графики, приедающихся миссий, того, что Activision таки сумеет вставить Double Fine и EA палки в колеса, и Brutal Legend не выйдет в октябре.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На истерически смешные диалоги, которые можно сразу растаскивать на цитаты, безумный драйв (так, чтобы пройти всю игру на одном дыхании), увлекательные задания.


В демо нам показали лишь командный прием Эдди и Офелии, а в финальной версии бравый «роуди» обучится действовать слаженно со всеми напарниками.

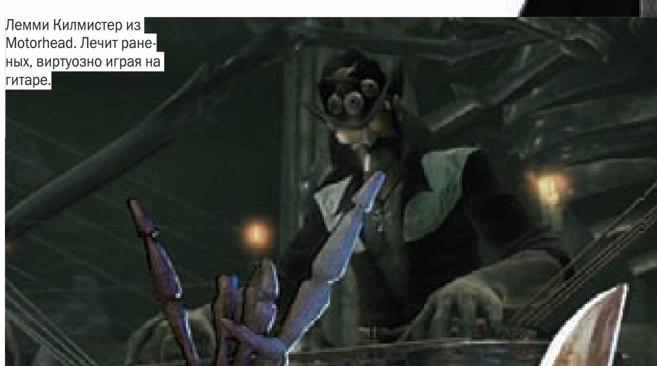


Итак, Риггс – мастер на все руки. Опекать же ему приходится настолько отвратительную группу, что только богам Тяжелого Металла известно, как эти посредственности умудряются собирать более-менее полные залы. Те из вас, кто следит за публикациями по Brutal Legend, наверняка помнят: мучения Эдди долго не продлятся.

Положившись на осведомленность журналистов, Тим Шафер прокрутил вступительный ролик и буквально в двух словах описал предысторию: Риггс по неосторожности заливает кровью собственную пряжку для пояса, которая оказывается проклятым артефактом, и, откуда ни возьмись, на головы группе сваливается чудовище Ормагёден, он же «Огненный Зверь», «Сокрушитель Древнего Мира» и прочая. Ормагёден закусывает третьесортными металлистами и исчезает.

Когда Эдди спустя какое-то время приходит в себя, то сперва не верит глазам: вокруг высятся каменные глыбы, неподалеку в землю воткнут гигантский топор, а личности в надвинутые по самые брови капюшонах то ли репетируют сцену из рок-клипа, то ли и впрямь собрались отправлять некий обряд. В God of War незнакомцы бы выглядели вполне правдоподобными, самыми что ни на есть реалистичными монстрами, но здесь балом правит стилизация. Если вам всю жизнь казалось, что нет зрелища нелепей, чем волосатые мужики в байкерских прикидах,


Примерно так же будет выглядеть мультиплеер: два войска (вернее, две рок-группы) пытаются стереть друг друга в порошок.


Лемми Килмистер из Motorhead. Лечит раненых, виртуозно играя на гитаре.

НАБЛЮДАЯ ЗА ДЕЙСТВОМ, ЧУВСТВУЕШЬ: ТАК РАССКАЗЫВАТЬ О МЕТАЛЛЕ МОГУТ ВОВСЕ НЕ ЦИНИКИ, А ИМЕННО ЧТО ПОВЗРОСЛЕВШИЕ «МЕТАЛЛИСТЫ».



голосящие о доблестных рыцарях, легендарных мечах и коварных магах, можете не волноваться – вас не попытаются переубедить. На обложках той же Blind Guardian слишком много причудливых руин, скелетов и торчащих из земли клинков? Отлично – декорации Brutal Legend окажутся еще более нарочитыми. Отчаянно раздражает манера фанатов трясти головой в такт песне? В игре предусмотрена специальная экскурсия в каменоломни, где сотни парней-здоровяков долбятся лбами об стены просто потому, что так им приказали, а они не могут придумать себе занятие получше. Вот и неприятели-друиды вроде бы не выглядят невинными овечками (одни кинжалы с волнистыми лезвиями чего стоят), и в то же время олицетворяют собой эдакое мультяшное зло – такое, каким оно вполне могло бы предстать в ленте от Тима Бартона. Вместе с тем речь не идет о злой пародии. Самоиронии авторам не занимать, умения писать смешные диалоги тоже, и, наблюдая за действом, чувствуешь: так рассказывать о металле могут вовсе не циники, а именно что повзрослевшие металлисты, несмотря на возраст, все еще способные, словно подростки, восхищаться сложными гитарными риффами и пусть иногда наивными, но все же такими воодушевляющими текстами. Ходят слухи, что на начальной стадии разработки в команде нашлись те, кто предлагал сделать основной темой кантри или хип-хоп, но Шафер настоял на своем.

Стычка с друидами моментально превращается в избиение младенцев: на стороне Эдди – гигантский топор «Сепаратор» и гитара «Клементина» (главный герой Brutal Legend не хуже Данте из DMC3 умеет магически парализовать











Сверху: Если оказаться рядом с местом, где что-то припрятано, можно попытаться вытащить это нечто на свет, пройдя мини-испытание в духе ритм-симуляторов. На экране появляются изображения клавиш, игрок по сигналу бегунка нажимает соответствующие кнопки.

Тяготы с издателем

Сперва Brutal Legend собиралась издать компания Vivendi. В 2008 году, после объединения Vivendi и Activision, права на публикацию детища Тима Шафера перешли к Activision Blizzard. Но когда топ-менеджеры компании пересмотрели приобретенные проекты, то объявили, что Brutal Legend не увидит свет. Как пояснил Роберт Котик, президент Activision Blizzard, отвергнуты были все разработки, «которые не удастся выпускать в виде сиквелов каждый год на каждой платформе […] и у которых нет потенциала стать сериалами, регулярно приносящими по $100 млн». В декабре 2008-го Electronic Arts заявила, что сама издаст игру, но уже в феврале 2009-го Activision Blizzard сообщила, что сделка между EA и Double Fine недействительна и будто бы владельцы World of Warcraft сами до сих пор ведут переговоры со студией Тима Шафера насчет Brutal Legend. 4 июня ревнивое издательство подало в суд на Double Fine, утверждая, что вложило в разработку $5 млн и контракт насчет публикации «Легенды» все еще в силе. Также истцы утверждают, что Double Fine не успела подготовить игру в срок и запросила еще $7 млн на разработку, а кроме того нанесла серьезный урон их потенциальной прибыли, разрешив кому-то еще (в данном случае EA) торговать Brutal Legend и сопутствующими тематическими товарами. Дескать, каждая непроизведенная майка с изображением Эдди Риггса посчитана и упущенные доходы вопиют о справедливости!

врагов парой аккордов). Переключаться между обоими проще простого: за топор отвечает клавиша X, за гитару – A. Долго зажимаешь кнопку – Эдди выполнит медленный, но мощный прием (в случае с гитарой, например, врагов подкидывает вверх огненной волной), быстрее убираешь палец – удар также окажется почти мгновенным, хоть и слабым. На первых порах герой выучивает всего пару полезных комбо-трюков: сотрясать землю гитарным соло (A+X) и подкидывать противника в воздух, затем огревая несчастного топором по темечку (A, X, A). Неприятели, надо сказать, сопротивляются не больше, чем среднестатистический отряд римлян – под натиском галла Обеликса. Даже когда над Эдди нависает адская монашка – фигуристое создание с длиннющими и при этом по-паучьи худыми конечностями, которое как будто позаимствовали прямиком из чьих-то кошмаров, – поражаешься сперва ее внешнему виду, а никак не бойцовским навыкам. Впрочем, задавать на этом этапе серьезную трепку герою создатели явно не планировали: та же монашка нужна прежде всего для того, чтобы игрок научился обороняться от вражеских выпадов (либо уворачиваясь с помощью B и левого аналога, либо блокируя удары за счет зажатой клавиши B).

Новые комбо для топора и гитарные соло, как мне поведают уже когда допустят до джойпада, Эдди будет получать по мере прохождения. Что интересно, некоторые сольные партии) по сути окажутся вовсе не боевыми приемами, а замаскированными под мини-концерт QTE. Скажем, наяривая на «Клементине» там, где в земле скрываются артефакты древних Богов Металла, герой получит доступ ко всевозможным полезностям вроде запчастей для рокерского автомобиля.

«Железный конь» в Brutal Legend едва ли не важнее, чем любой топор или меч. Хотя начальная миссия выглядит вполне традиционной для линейного экшна, на деле нас ждет открытый мир. Свыше шестидесяти четырех квадратных километров, поделенных на зоны влияния приспешниками индустриального

ПЕРВЫЙ ЖЕ ВСТРЕЧЕННЫЙ НАШИМ ГЕРОЕМ СОРАТНИК (ВСЕГО ПО МИРУ ИГРЫ ИХ РАСКИДАНО НЕ МЕНЬШЕ ДВЕНАДЦАТИ) ОКАЗЫВАЕТСЯ ОСЛЕПИТЕЛЬНОЙ КРАСОТКОЙ.



Слева: Со временем Эдди соберет настолько внушительную армию, что для нее потребуется целый автобус.





Вверху: Сперва у Эдди есть лишь одна магическая гитара, один топор и один автомобиль. Позднее он заведет дружбу с хозяином Кузницы (о диво, им окажется Оззи Осборн), начнет собирать по всему миру зажигалки, оставшиеся от богов металла, и обменяет найденное на запчасти для «железного коня» и новое оружие.

рока, эмо-рока, готического металла, глэм-металла и прочих рок-ответвлений, ждут не дождутся своих исследователей. Шафер обещает, что основных миссий будет не меньше двадцати трех, а побочных и того больше – тридцать. Первое путешествие «Дьявола» (The Deuce) – так Эдди нарекает машину – одновременно окажется боевым крещением. Схватка с боссом на арене мало напоминает техничные поединки из той же God of War. Риггсу не придется изощряться в чередовании приемов, зато поединок научит его (а вернее, игрока, на чьем попечении он находится), что выпрыгнуть или забраться в автомобиль можно за счет одной кнопки (Y), а за активацию нитроса отвечает правый триггер. На память сразу приходит Madworld для Wii – не в последнюю очередь потому, что управлять «Дьяволом» едва ли не проще, чем мотоциклом Джека. Знай себе вовремя жми «нитро» и сворачивай вправо или влево (сперва мне даже показалось, что задний ход и вовсе не предусмотрен, но нет, он есть). Между тем впереди – новое испытание. Приспешники властелина Довикулуса (ряды адских монашек и друидов пополнились гигантскими паукомонстрами) запрудят единственный мост, преграждая герою путь к спасению. Глядя на мрачное шествие, я убедилась, что не зря художникам на студии Диснея толковали: контраст куда интересней, чем симметрия! Навстречу Эдди вышли и великаны, и твари, лишь втрое выше его самого, и те, на кого он вполне мог бы смотреть сверху вниз. Металлисты, как быстро выясняется, не опускаются до того, чтобы кромсать встречных злыдней топором: мелочь они попросту сшибают с ног, а крупных неприятелей объезжают. Самая сложная задача за всю миссию: выбрать безопасный путь, когда мост начинает рушиться. И тут выручают подсказки Офелии, невольного штурмана Эдди.

Ах, Офелия! В рок-балладах традиционно воспеваются дивы с волосами цвета воронова крыла, но шатенка Офелия способна затмить даже их. Первый же встреченный нашим героем соратник (всего по миру игры их раскидано не меньше двенадцати) оказывается ослепительной красоткой – вдобавок смелой и сообразительной. После короткого, но бурного знакомства (один убитый друид со стороны Эдди, и один – со стороны Офелии), бойцы решают объединить усилия, чтобы избежать бесславной гибели от рук прихвостней Довикулуса. Клавиша Y отвечает за «совместный удар»: Риггс швыряет Офелию точно пушечное ядро наперерез неприятелю. Известно, что у остальных помощников будут свои уникальные удары на пару с Эдди.

И вот Эдди помогает прекрасной воительнице воссоединиться с друзьями: Ларсом, лидером местного сопротивления, и его сестрой Литой. Повстанцы не слишком преуспевают: ненавистный Довикулус угнал всех молодых мужчин в каменоломни, а девушек – в Башню Удовольствий. Появление Эдди Ларс расценивает как знак свыше и напоминает Лите с Офелией о пророчестве, которое гласит, что в час нужды явится воин. «Чтобы уничтожить нас», – хмыкает Лита. «Чтобы спасти!» – не соглашается Офелия. «Насчет точного перевода пока еще ведутся споры», – выкручивается предводитель. Но Эдди готов уступить всю славу нынешнему сопротивлению: его вполне устроит роль обычного роуди.

После вылазки в каменоломню (Башню Удовольствий разработчики упорно приберегают для релиза) в экшн вплетаются элементы стратегии: Эдди теперь не просто воюет в одиночку или с напарником, а еще и командует отрядом. Приказы самые простые: уничтожить цель, караулить некую зону, послужить живым щитом. Все они подвешены на клавиши D-pad. Чтобы наглядней проиллюстрировать пользу от подручных, Шафер загрузил более поздний сейв и показал Эдди в сопровождении едва ли не дюжины солдат. Окружив лидера кольцом, они старательно оберегали его от напастей вроде заплутавших дикобразов.

Как пояснил в одном из интервью Тим Шафер, Brutal Legend делалась вовсе не в расчете на то, что публике нравятся фигуристые рокерши и Джек Блэк (звезда Tenacious D озвучит Эдди Риггса в игре), а потому, что в Double Fine так заведено: каждый новый проект не должен походить на предыдущий (в данном случае, на Psychonauts для PS2). Более того, незнание металлических групп вовсе не помешает смеяться над диалогами и вместе с Эдди восторгаться увиденным в необычном мире («Та боевая монашка? Да она была просто улет!»). Если бы в любом другом экшне я случайно заехала под охраняемый автобус (и не разбилась), то уже вовсю бы бурчала: мол, баги не смогли вычистить. Здесь изучая проплывающее над героем днище, радостно ухмыляешься: как же, драйв! Металл! Brutal Legend – прежде всего грандиозное приключение, фантастическое сафари по миру, над которым можно посмеиваться, но который, тем не менее, успевает влюбить в себя настолько, что забыть о нем невозможно.

Интервью: Тим Шафер

С Тимом мы разговариваем буквально накануне E3. Хотя его день расписан по минутам и прямо сейчас он все силы отдает Brutal Legend, мастер все же согласился уделить полчаса «Стране Игр». Где-то в середине беседы он спрашивает насчет моих любимых металлических групп, так что если, охотясь на диких дикобразов, вы услышите композицию I Want Out от Helloween или же что-либо из обширной дискографии Virgin Steele, значит, в конце мая саундтрек еще не был завершен и в него удалось кое-что добавить.

Работая над Brutal Legend, вы встречались со многими легендарными рокерами. Не возникало ли искушения сделать главного героя звездой?

Нет, потому что подобных историй уже хватает: рассказов о певцах, которые борются за то, чтобы оставаться популярными. Я же хочу показать мир рока под другим углом – таким, каким его видит обслуживающий персонал: уборщик или техник, ремонтирующий аппаратуру, которого внезапно выдергивают из привычной обстановки и затем перебрасывают в чуждый мир.

Что было самым сложным, помимо неприятностей с издателем?

Приобрести лицензии на все песни, звучащие в игре. Подборка у нас очень разнообразная, права на композиции находятся у разных звукозаписывающих компаний. Нужно было со всеми ними договориться, придумать, чем заменить те треки, на которые мы так и не получили добро. Переговоры заняли года два, не меньше.

Кроме того, мы впервые делаем игру с открытым миром, и очень многие задачи было нелегко решить чисто технически: добиться, чтобы все персонажи, декорации и автомобили выглядели хорошо. Для нас это был достаточно полезный и увлекательный опыт.

Не могу поверить, что кто-то был против того, чтобы его песня звучала в Brutal Legend!

Нет, дело не в том, что исполнители возражают. Иногда переговоры со звукозаписывающей компанией заходят в тупик, иногда очень сложно отыскать хорошую студийную запись песни. Например, если композиция относится к раннему периоду творчества группы, которая тогда в основном играла по барам и известность еще не приобрела.

Как-то на Game Developers Convention авторы Portal подробно рассказывали о создании игры и упомянули, что больше всего намучились со смешными диалогами: дескать, когда в ходе разработки реплики из твоего сценария повторяют по пятьдесят, а то и по сто раз, он уже не кажется таким веселым. У вас подобных проблем не возникало?

смеется Знаете, я просто привык. Взять любую адвенчуру: даже если вы до колик смеетесь над шуткой, услышав ее в первый раз, при повторном прохождении они уже покажутся менее веселыми. Единственное, что можно сделать, это постоянно демонстрировать игру свежей аудитории: приводить друзей, собирать фокус-группы. Как геймдизайнеру, мне не так-то легко увидеть реакцию людей на мои произведения, ведь они проходят их дома. Но когда показываешь какой-то отрывок на выставке, например, и слышишь смех собравшихся, то понимаешь – не промахнулся.

Когда я увидела Brutal Legend на показе в Лондоне, то сразу же подумала о Dynasty Warriors: экшне с элементами стратегии. Вы действительно собираетесь идти этим путем? Почему?

Я прежде всего старался подобрать такие задания, создать такой мир, в котором наш главный персонаж проявил бы себя лучше всего. Эдди по характеру командир – тот, кто умеет организовать чужую работу, а не воин-одиночка. Поэтому мы остановились на экшне с элементами тактики: даже в тех миссиях, где требуется решить какой-то ребус, вы по сути не пазл разгадываете, а выбираете наилучшую стратегию.



Вверху: Эдди Риггса рисовали с Джека Блэка, но и Тим Шафер очень похож на своего героя.



Вверху: Солдаты под началом Эдди понимают лишь самые простые команды: охранять лидера, держаться в стороне, крушить цель.

?Что вас привлекает в играх с открытым миром?

Мне нравится ощущение реальности: за днем приходит ночь, в городах постоянно что-то меняется, люди живут своей жизнью, занимаются своими делами. Конечно, не везде такой мир уместен, но мы приложили все усилия, чтобы в Brutal Legend иллюзия реальности поддерживалась – при том, что действие происходит в вымышленной вселенной. Кому-то нравится нелинейность, а кому-то не нужны даже сюжетные поводы или задания, чтобы отправиться в путешествие. Они любят совершать открытия, исследовать окрестности, разыскивать спрятанное.

?Как вы сами говорили, не нужно быть фанатом металла, чтобы получить удовольствие от прохождения Brutal Legend. Мне сразу стало интересно – что, у вас в студии есть знатоки кантри, например, на которых вы тестируете игру?

В студии сейчас трудятся где-то шестьдесят-семьдесят человек, так что, разумеется, среди них попадаются и те, кому металл неинтересен. По сути, мир Brutal Legend, срисованный с обложек хеви-металлических альбомов – с цепями, гигантскими руинами, драконами, – очень похож на фэнтезийные вселенные. Например, на ту же World of Warcraft. Но мне хотелось добавить в него нечто особенное, какие-то штрихи, которых нет у других. Мы рассчитываем, что вам будет интересно колесить по здешним краям на автомобиле, уничтожать врагов гитарными аккордами, собирать войска. Энциклопедических познаний в музыке не требуется.

?Насколько сложно приспособить под Brutal Legend гитару-контроллер и попробовали бы вы провернуть что-нибудь подобное, будь у вас лицензия?

смеется Вообще-то элементов ритм-симулятора в игре почти нет. Иногда вам предлагают испытания, похожие по сути на Guitar Hero или Rock Band, но обычно они совсем короткие: вас не заставляют постоянно наяривать на гитаре. Если бы мы решили, что такой контроллер сделает прохождение более увлекательным, то договорились бы с держателями лицензий, но по нашему мнению, не столь уж весело постоянно тасовать обычный джойпад и гитару.

?А вы лично пробовали играть в Guitar Hero или Rock Band?

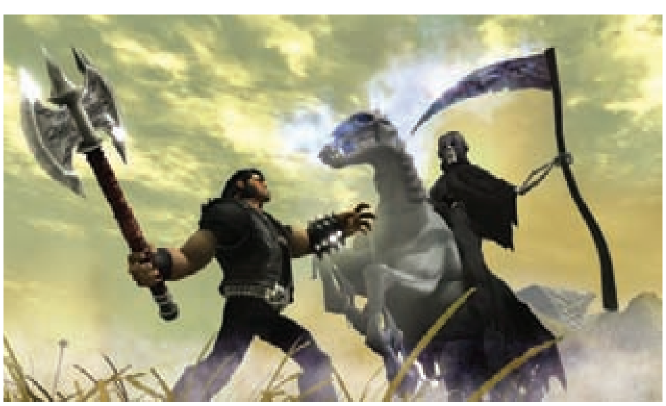
Да, конечно, мне они обе нравятся. Я особенно люблю стучать на барабанах в Rock Band. У меня такая тайная мечта была – стать ударником в рок-группе. А тут садишься за установку – и вот, уже отбиваешь ритм.

?На каком уровне?

Я прошел «карьерный» режим на среднем уровне сложности, взялся за хард, засыпался на Don't Fear the Reaper (от Blue Oyster Cult), так что пришлось начинать все заново.

?Когда дело доходит до изображения насилия в игре, как вы решаете, что оставить, а что – уже чересчур?

Мы полагаемся на инстинкт, на собственный вкус. Разумеется, может оказаться и так, что кажущееся нам смешным, огорчит или расстроит геймеров. Но взять, к примеру, фильм Monty Pyton and the Holy Grail: в одной из сцен король Артур дерется с Черным Ры-













царем. Когда рыцарь теряет обе руки и одну ногу, он продолжает как ни в чем не бывало прыгать вокруг Артура, говоря: «Это всего лишь рана». Да, его только что покалечили, но очень сложно относиться к происходящему серьезно. Помогает и выбранный нами художественный стиль: когда персонажи выглядят комично, события уже не кажутся излишне мрачными.

?Как по-вашему выглядела бы Brutal Legend для карманной платформы?

смеется Даже не представляю, мы никогда об этом не думали, хотя мне очень нравятся и DS, и PSP. Может быть, она бы чем-нибудь напоминала LocoRoco… хотя нет, не уверен. *смеется* Это что, трюк такой, пытаетесь выяснить, готовим ли мы карманную версию Brutal Legend?

?Нет, и в мыслях такого не было! Просто любопытно, какой вы представляете себе подобную игру. Когда я увидела Brutal Legend, то сразу подумала – было бы здорово заполучить что-нибудь в том же духе на DS, например.

Дело в том, что я еще не делал игр для портативных платформ, но, знаете, подумаю над этим. Сейчас как раз прохожу Professor Layton and the Curious Village для DS.

?Довольно традиционный вопрос: вас многие знают как автора Full Throttle, The Curse of Monkey Island, Psychonauts. Как вы справляетесь с бременем славы?

На самом деле выбора здесь нет: если зарабатываешь на жизнь придумыванием различных миров, нужно реализовывать те идеи, которые приходят в голову. Нельзя руководствоваться чужим мнением, будь то суждения фэнов или вышестоящего начальства. Возник замысел, вы считаете, что на его основе можно сочинить классную игру, и дальше пробуете, получится или нет. Так мы всегда поступаем, это специфика моей профессии – постоянно пытаться сделать что-нибудь новое. У меня, например, еще есть парочка идей, которые я бы хотел воплотить в жизнь. Люди могут говорить, что желали бы видеть больше игр в каком-то духе, потому что получили заряд положительных эмоций от оригинального произведения, но секрет в том, что на самом деле они не хотят повторений. Предлагаешь им нечто новое, и они восклицают: «Да, это именно то, что мне нужно!» Они жаждут новых впечатлений.

?Что думаете о современных квестах?

Для меня все изменилось с переходом на трехмерную графику. Мне настолько понравились игры с 3D, что я сразу же захотел сделать что-нибудь подобное. С тех пор не слишком интересуюсь квестами, но считаю: здорово, раз до сих пор есть люди, готовые заниматься такого рода проектами, потому что им нравится сам жанр и хочется, чтобы подобные новинки продолжали выходить.

?Какие качества хэви-металлической музыки вам особенно хочется выразить в Brutal Legend?

В первую очередь, мне нравится тот гротескный мир, который изображен на обложках альбомов. Еще меня всегда впечатляет, насколько металлические баллады порой богаты на описания вселенных. Авторы стихов прилагают немало усилий, сочиняя подробные легенды, придумывая мифологию. Многое заимствуется из сказаний народов мира. И вдобавок, конечно, меня привлекает сама музыка – мощная, порой очень мрачная, даже пугающая.

?Иногда в играх используются схожие мотивы. Если вы обнаружите, что в какой-нибудь игре персонаж использует гитару в качестве оружия (как это делает Эдди), то что будете делать?

Да это ужасно! Например, когда вышла первая Guitar Hero, мы сперва чувствовали себя попросту раздавленными, но потом подумали – не вешать нос, эти ребята нам помогут! И действительно, они нам очень помогли – больше людей стало интересоваться рок-музыкой. Вдобавок, Guitar Hero предлагает исполнять различные композиции, а в Brutal Legend вы становитесь героем рок-песен, сражаетесь за светлое будущее человечества. И так всегда происходит: если мы обнаруживаем, что где-то используются сходные элементы, это повод для нас сделать паузу и задуматься: что же мы делаем, какова суть нашей игры. Если в ключевых моментах мы с конкурентами расходимся, значит, причин для волнений нет, нужно сосредоточиться на цели, и наше произведение будет уникальным.

?Сейчас очень легко узнать реакцию пользователей на какие-то игровые моменты: вы выкладываете трейлер на youtube.com и вам уже строчат десятки комментариев. Насколько вам важна обратная связь с пользователями, влияет ли она на разработку игры?

Очень важна: так мы узнаем, что люди думают о персонажах, о диалогах, насколько им нравятся какие-то «фишки». Главная проблема – иногда комментарии пишут просто чтобы сказать какую-нибудь гадость, и когда вы читаете страниц десять отзывов, лучше всего запоминаются, как ни странно, самые гнусные. Но в итоге к этому привыкаешь, просто делаешь скидку на то, что кто-то не может не позлословить. Вдобавок очень интересно следить за реакцией, например, на песни, которые мы выбрали: разумеется, мы не в состоянии включить в саундтрек все существующие металлические композиции, и мы отдаем предпочтение не только хитам, но и менее известным произведениям. Но когда я читаю комментарии фэнов металла, у меня складывается более целостное представление о том, чего они ждут и что еще стоит добавить.

?Назовите ваши любимые металлические группы.

Дело в том, что я слушал хэви-метал в начале 80-х, в четырнадцатилетнем возрасте; мне нравились Judas Priest, Оззи Осборн, ранние Scorpions. Они до сих пор среди моих любимых исполнителей. Но с того момента, как началась работа над Brutal Legend, я открыл для себя очень много групп: и тех, которые я по каким-то причинам пропустил в 80-е, и современных. То есть, создавая эту игру, я тоже получил эдакое «хэви-металлическое» образование. **СИ**



Константин Говорун



Наталья Одинцова

E3 2009:


Assassin's Creed II


Bayonetta

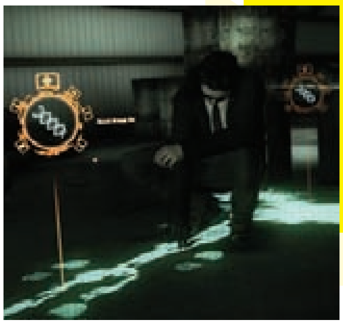


На E3 2009 балом правили игры, а не железо или пустые обещания. Конечно, павильон с новенькими PSP Go не пустовал, а в кулуарах наперебой обсуждали Project Natal и новый контроллер для PlayStation 3, однако ни в какое сравнение с революцией, устроенной Nintendo в 2006 году, и роликом Killzone 2, продемонстрированном в 2005-м, это не шло. Да, показали свежую версию PSP, смахивающую на мобильный телефон. Да, удалось наконец-то опробовать обещанную еще прошлым летом WiiMotion Plus. Журналисты обменивались впечатлениями, успокаивались – и пристраивались в очередь к God of War III и The Legend of Zelda: Spirit Tracks.

Игры – на сей раз правильные, для геймеров. Каз Хираи, президент Sony Computer Entertainment, в интервью британской газете Guardian заявил, что главное – соблюсти интересы ревностных приверженцев консоли, по-настоящему увлеченных людей. И только если они довольны, можно выпускать Singstar и EyeToy. Его мнение, к счастью, разделяет большинство издателей и разработчиков. Правда, не стоит думать, что симуляторы визажиста и дешевые клоны Nintendogs не засветились на выставке. Но их было мало – примерно один-два проекта у каждой компании – и к этим демоюнитам никто не подходил. Нет, серьезно, – стоит консоль, возле нее – красивая стендистка. С девушкой фотографируются журналисты, а джойпад в руки не берут.

Даже Nintendo, год назад ставившая на Wii Sports Resort и Animal Crossing, развернулась лицом к старой геймерской гвардии, показав New Super Mario Bros. Wii, Metroid Prime и множество правильных игр от независимых издательств. Что уж говорить о Sony Computer Entertainment, впервые за много лет выступившей по-настоящему сильно, на

Лучшие игры



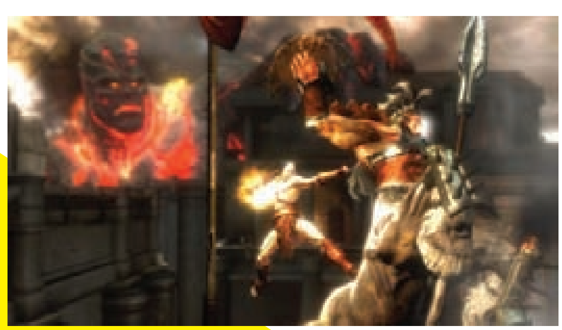
Heavy Rain: The Origami Killer



Lost Planet 2



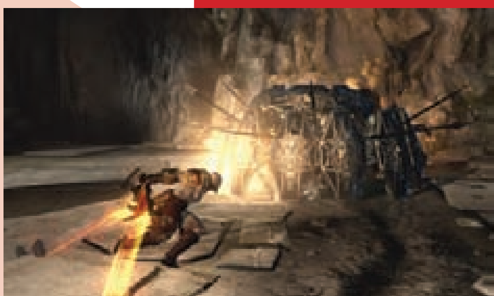
Final Fantasy XIII



God of War 3

привычном для фанатов PlayStation 2 уровне. Не слишком отставала и Microsoft со своими Forza Motorsport 3 и Halo 3 ODST.

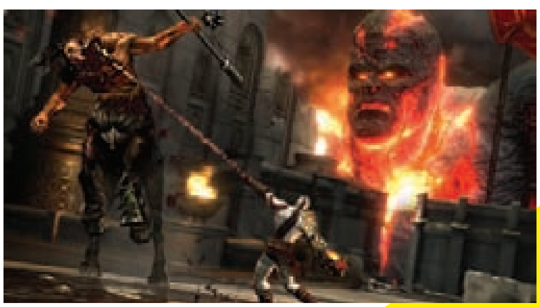
В первом нашем материале с E3 2009 мы расскажем о лучших играх выставки – самых новых, самых востребованных. Мы тщательно изучили демоверсии, поговорили с разработчиками, добыли много интересной информации, которой с радостью поделимся с вами. Далеко не все влезло в этот номер «СИ», поэтому в конце статьи мы вкратце перечислим все заинтересовавшие нас проекты. Более подробные статьи о каждой из них найдете в грядущих выпусках журнала.



Вверху: Монстры защищают раненого Гелиоса от злого Кратоса.



Вверху: Как заведено в God of War, с боссом-гигантом Кратос разберется лишь в самом финале уровня.



Слева: Количество QTE в третьей части не уменьшилось.

God of War 3

В первый день E3 журналисты буквально осаждали экспозицию Sony, но ни у демостендов Uncharted 2, ни у консолей с Batman: Arkham Asylum не выстраивалась такая очередь, как у подиума, где демонстрировался двадцатиминутный (если проходить безупречно) отрывок из God of War 3. Легендарный Кратос вернулся: нашумевший экшн от третьего лица еще никогда не выглядел настолько хорошо, а свирепые нравы древних греков не были показаны с таким смаком.

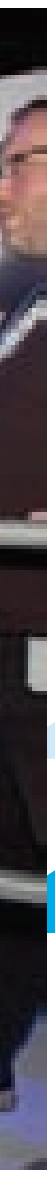
Минуты томительного ожидания позади: сажусь на освободившееся место и готовлюсь истреблять все, что поддается истреблению. Путешествие Кратоса начинается на горной тропинке: из-за поворота на ловца выбегают воины-скелеты. Арсенал базовых ударов не меняется со времен первой God of War; чтобы Кратос исполнил спецприем, по-прежнему достаточно нажать L1 и одну из трех клавиш – «круг», «квадрат» или «треугольник». Но неистовый спартанец обучился и новым трюкам: например, отныне он может сцапать незадачливых соперников и, подхватив их подмышки точно импровизированный таран, врезаться в толпу недругов. Нечисть разлетается в стороны и гибнет, Кратос торжествует, не обращая внимания на то, что залит кровью буквально с ног до головы (и это не фигура речи – чем более жестокой оказывается схватка, тем основательней герой измазывается в чужой крови). Правда, в отличие от истребительницы зомби из Oneechanbara, отряхиваться ему незачем: на убойную силу клинков чистота или запачканность нисколько не влияет. Скелеты почти не сопротивляются, и вот я уже у гигантских ворот в неизвестность, которые охраняют две скульптурные композиции. Медные щиты безымянных героев сверкают в лучах полуденного солнца: что ни говори, а выглядит третья часть God of War впечатляюще. И ведь это только начало.

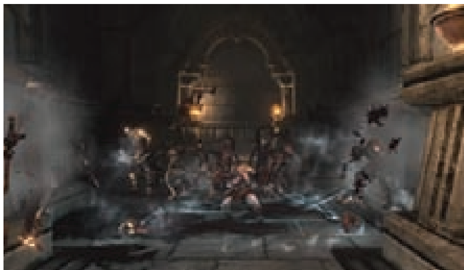
За дверью Кратоса поджидает подземный проход и парочка гарпий. Гарпии в God of War III играют роль «синих крюков», за которые в Devil May Cry 4 цеплялся демонической рукой Неро, чтобы перемахнуть через пропасть. В отличие от тех крюков эти умеют передвигаться, но заарканить их так же просто. Сперва нажимаем L2 + «квадрат» – в гарпию летит стрела из огненного лука. Женщина-птица, разъярившись, подлетает к Кратосу (не стараясь, впрочем, спикировать на наглеца или скинуть ему что-нибудь на голову) и тут наступает пора задействовать L1+ «круг». Замах – и вот лезвия на цепях уже вонзились в монстра. Теперь достаточно наклонить левый стик в нужном направлении – туда чудовище и отправится. На переправе лошадей менять не возбраняется – более того, поощряется. Любопытные гарпии так и норовят подлететь поближе к страдающей товарке. Тут-то Кратос и может вцепиться в крылья другой летунье – достаточно лишь нажать X.

Небольшая пробежка и снова бой – на этот раз с гигантским центавром и свежим

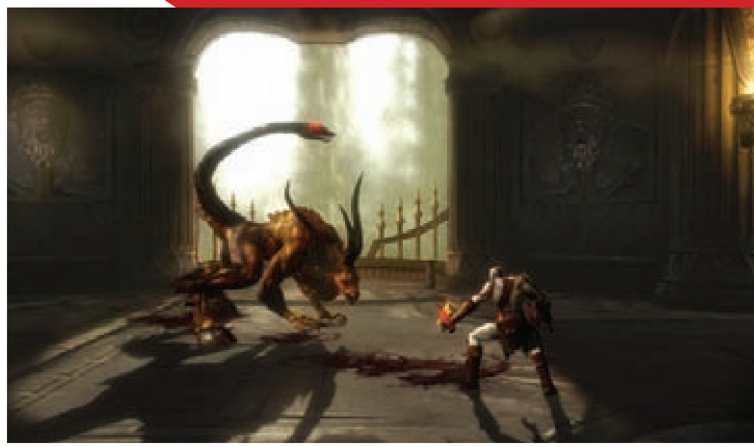
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Sony
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Sony
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
http://www.godofwar.com
Страна происхождения:
США



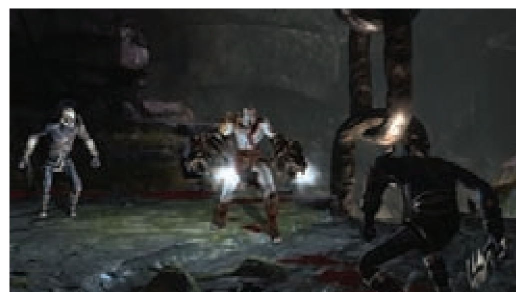


Вверху: В демоверсии Кратосу доступны базовые клинки и два «моргенштерна» (выглядят как львиные головы на цепях).





Вверху: Кратос никогда не миндальничал с врагами, но на PS3 сцены боев куда кровавее и зрелищней, чем на PS2.



отрядом скелетов. Заполучив предводителя, те начинают действовать более слаженно: например, пытаются навалиться на Кратоса огромной кучей, пока центавр пытается обрушить на голову сопернику богов гигантский молот. Когда одерживаешь над злыднями верх и настает пора прикончить главного злодея, замечаешь перемены в QTE – теперь сигнальные изображения клавиш разбросаны по экрану так, чтобы соответствовать раскладке на контроллере (скажем, «треугольник» показывают вверху экрана, а «икс» – внизу). Если наблюдаешь за действом со стороны, кажется, что такое новшество очень удобно, а вот когда играешь, особенно сидя перед HD-телевизором, попросту глаза разбегаются (не исключено, правда, что это – вопрос привычки). Поражают и сами приканчивающие удары: теперь они более зрелищны, чем раньше.

Но вот спартанец готов помешать богу солнца Гелиосу, который ведет воздушный бой с гигантским безымянным титаном. Благо на земле кто-то предусмотрительно оставил катапульту. Стоит Кратосу подойти к ней, как из-за угла выскакивает химера: создание с двумя головами – львиной и козлиной, а также хвостом-змеей (хвост подло и больно кусается). Как ей предстоит выяснить буквально через пару секунд, в арсенале героя имеются не только «фирменные» клинки на цепях и лук с огненными стрелами, но и гигантские львиные головы на цепях (к ним благоволит стихия льда). Переключаться между оружием разрешено в реальном времени: «вправо» на D-pad – и у Кратоса в руках львиные головы, «вниз» на D-pad – снова клинки.

Химера побеждена, проткнута собственными рогами, катапульта приведена в действие, Гелиос сбит, и вот уже на очереди циклоп с приспешниками. Одноглазого гиганта, как и гарпий, можно подчинить себе: оседлать и растоптать затем пару-другую отрядов скелетов. Когда и циклоп пущен в расход, Кратос приходит по душу (вернее, по голову Гелиоса). Оторванная голова бога, как выясняется, помогает увидеть скрытое от обычного взора и заодно ослепляет пламенеющими очами незадачливых противников. Под занавес Кратос использует крылья Икара, чтобы пролететь по своеобразному колодцу, увертываясь от балок и огненных снарядов, а затем столкнуться лицом к лицу с боссом-титаном.

Завораживает то, как срежиссированы бои: вроде бы и не новость, что создатели God of War обожают создавать многоплановые битвы. На дальнем плане беснуется какой-нибудь босс-гигант, под ногами у героя путается всевозможная пузатая мелочь, пока вокруг нарезает круги злыдень рангом повыше. Но в этот раз кинематографичность, кажется, доведена до максимума: как на американских горках, от каждого нового виража буквально захватывает дух. Древняя Греция по-прежнему величественна и ужасна, и все так же здесь кипят нечеловеческие страсти.

Bayonetta

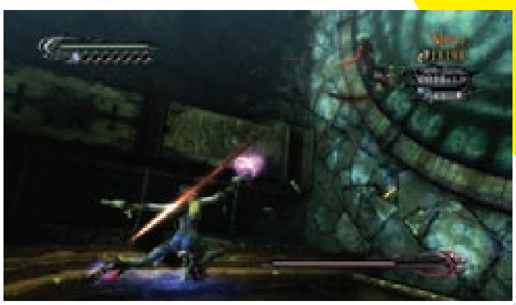
Признаемся: от стенда Bayonetta не хотелось уходить. Грациозная ведьма в черном – женщина-мечта Хидеки Камии, создателя Devil May Cry и Viewtiful Joe, – в бою просто неподражаема. И дело вовсе не в том, как она вышагивает по улицам неизвестного города, невидимая взору обычных людей (а поверьте, Байонетта знает как двигаться, точно фотомодель, эффектно покачивая бедрами), и не в провокационной анимации ударов. Когда мы в прошлом году посетили студию Platinum Games в Осаке, Хидеки Камия клялся: этот экшн от третьего лица будет самым что ни на есть экшном, передохнуть в нем не дадут ни на секунду. И, о чудо, обещания пока что сбываются.

Пока подгружается новая миссия, на экране отображается тренировочный режим: показывается полный перечень навыков Байонетты, и та последовательность клавиш, которую набивает игрок. Можно просто развлекаться, перебирая приемы из списка, либо же посвятить вынужденную паузу тренировкам, оттачивая умение исполнять какие-то конкретные приемы. В дальнейшем эти эксперименты окупятся, когда, после непродолжительного видеоролика, героиня окажется в неизвестном городе. Удивительно, но факт: вокзал, куда прибывает сверхсовременный поезд, больше похож на площадь в историческом квартале какого-нибудь европейского города. Любуясь десятками бабочек, которые взмывают из-под ног Байонетты всякий раз, когда она приземляется после двойного прыжка, мы одновременно испытываем окружающий ее мир на прочность: главным образом, разбиваем скамейки. Оказавшиеся неподалеку люди-призраки замирают в ужасе и кидаются прочь со всех ног. Они не видят ведьму, но чувствуют ее присутствие. Пара шагов в сторону величественного здания-храма, и вот, откуда ни возьмись, с неба пикируют птицеподобные воины-ангелы. Как говорят стендисты Sega, очень многие из тех, кто пришел опробовать Bayonetta на E3, засыпались уже на этом сражении. Почему так происходит, понять несложно: чтобы расправиться с врагами, необходимо точно следовать указаниям на экране, а их сперва не замечаешь, увлекаясь эффектными выпадами и атаками. К тому же, первое требование – успешно воспользоваться маневром Witch Time. Если нажать R1 буквально за секунду до того, как неприятель нанесет удар, мир окрасится в фиолетовые тона, недруги на какое-то время замрут, и Байонетта сможет атаковать их, не опасаясь ответных ударов. Между тем на ведьму наседают сразу три ангела, и сперва даже не верится, что можно отбежать, замереть, выждать, пока лишь один из них замахнется для удара и попытаться активировать Witch Time. Ведь когда идешь в лобовую атаку, неприятель запросто может вклиниться в комбо, огрев Байонетту моргенштерном или ангельской трубой. Но нет, поскольку бой учебный, враги действуют в лучших традициях гонконгских боевиков. Даже если выставлена обычная сложность прохождения («харда» в демо нет), они вполне могут потоптаться рядом с героиней, ничего не делая, и, как правило, нападают по очереди.

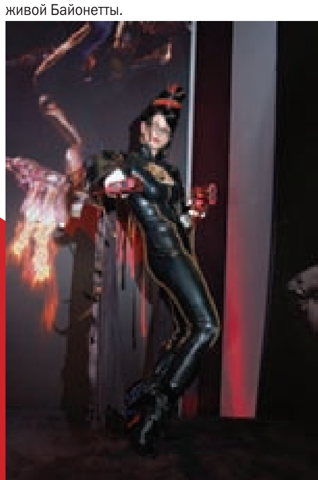
Второй важный навык, которым приучают пользоваться в первом бою, – хватать оставшееся после погибших врагов оружие и обращать его против новых недругов. Чтобы подобрать бесхозный инструмент, нажимаем X; Y и B с этого момента отвечают за специальные приемы вроде пальбы по врагам из трубы точно из пушки. Как только иссякнет запас прочности взятого предмета, он рас-

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Platinum Games
Количество игроков:
1
Дата выхода:
IV квартал 2009 года
Онлайн:
http://platinumgames.com
Страна происхождения:
Япония


Справа: Особое умение – «ведьминская походка» – позволит Байонетте бегать по стенам. Правда, лишь когда светит луна.


Внизу: Обратите внимание: на скриншоте Байонетта вооружена мечом, причем это не подобранное, а экипированное оружие.


Внизу: Sega отыскала просто-таки ослепительную красотку на роль живой Байонетты.







Справа: Дизайн Байонетты рисовала Мари Симадзаки.



сыплется у ведьмы в руках. Примечательно, что забирать разрешают даже вооружение боссов: оно более хрупкое, чем, скажем, алебарды рядовых ангелов, но и более мощное.

Один из самых впечатляющих навыков красотки-колдуньи – круговая стрельба с двух рук. Таких трюков и Данте не проделывал: если крутануть левый аналоговый стик и одновременно нажать Y или B, камера приблизится к Байонетте настолько, что происходящее начнет напоминать шутер от третьего лица. Наклоняем стик влево или вправо, нажимая Y, – ведьма крутится вокруг своей оси, паля в того неприятеля, который оказывается на линии огня.

Есть в арсенале героини и «атаки-пытки». Как только накопится необходимый запас энергии, достаточно нажать Y плюс B и из ниоткуда возникнет, к примеру, «железная дева» – саркофаг, утыканный изнутри гвоздями. В него Байонетта вбросит несчастную жертву (убойную силу приема можно увеличить, быстро нажимая X).

«Чистый» экшн, впрочем, в учебной потасовке не слишком чувствуется: схватка с таким же успехом могла бы состояться в мире Devil May Cry или God of War, хотя там действо не сопровождалось бы джазовыми мелодиями (также призванными подчеркнуть по-ведьмински обольстительный образ героини), а взятый на мушку неприятель не помечался бы отпечатком губ. Главный сюрприз поджидает в следующей ключевой схватке – чудовище с ангельским лицом пытается обрушить мост, по которому идет Байонетта. Сперва даже не осознаешь, что контроль над персонажем у тебя никто не отбирает: происходящее на экране – не часть видеоролика, а геймплейная сцена. Монстра можно бить, колошматить, огревать гигантской туфлей, и как только он достаточно пострадает от назойливой ведьмы, включится QTE: мост рушится, Байонетте необходимо спрыгнуть на парапет внизу. Приземляется она именно так, как можно было предположить: настолько провокационно, что будто знает – игрок смотрит на нее во все глаза. И снова арена начинает обваливаться под ногами у героини, и снова на QTE или видеоролик рассчитывать не стоит: необходимо отступать, отстреливаясь от разъярившегося ангельского создания. Затем наступает черед схватки лицом к лицу: отчасти она напоминает поединок с колоссом в Devil May Cry 4, но навык Witch Time даже чуточку упрощает происходящее. Увернуться на обычный манер в игре тоже разрешают – достаточно нажать R1 в любой момент, а не только когда на ведьму вот-вот обрушится чья-то алебарда или гигантская рука. Босс пытается выкарабкаться из образовавшегося провала, слабея от ударов, соскальзывает вниз и снова подтягивается на руках, Байонетта не дает ему оправиться, отчаянно паля по гигантским ладоням. Финальный аккорд – грандиозный приканчивающий удар с вызовом очередного наваждения из волос и обязательным фансервисом. Ведь не секрет, что героиня остается на арене в чем мать родила, когда превращает собственную прическу в оружие, например, добивая врага гигантским драконом из струящихся черных прядей.

Самый эффектный навык демонстрируют под занавес демоверсии. Как поясняется в подсказке, когда луна светит высоко в небе, ведьмы могут использовать особую «ведьминскую походку». Сражаясь с затянутой в красное воительницей (недавно выяснилось, что зовут ее Жанной), Байонетта с одинаковой ловкостью бегает по стенам и потолку. Комната поворачивается, точно гигантский кубик, так чтобы нужная поверхность всякий раз оказывалась «полом». Единственное, что несколько портит впечатление – иногда тяжело сориентироваться в пространстве и понять, где же находится героиня, а где – ее соперница.

Демо проходится буквально на одном дыхании: сперва все кажется очень трудным, но складывается такое впечатление, что как только перестаешь беспорядочно «мэшить», порог сложности сразу же падает. Очень надеемся, что пробную версию со временем выложат в PSN или Xbox Live – будет, как скоротать время в ожидании осеннего релиза Bayonetta.

Lost Planet 2

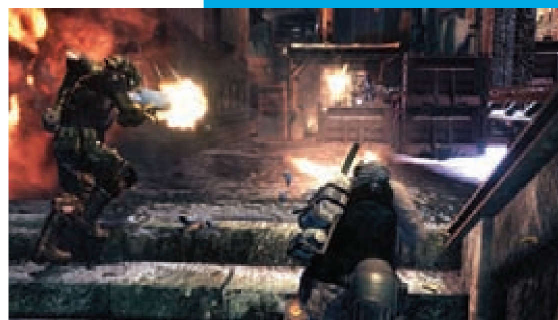
Lost Planet, шутер от третьего лица, повествующий о нелегких буднях колонистов на замороженной планете, вошел в стартовую линейку игр для Xbox 360, а позднее был портирован и на PC, и на PS3. Февральский анонс продолжения сюрпризом не стал, но необычным оказался способ, при помощи которого Capcom донесла информацию до геймеров: первое упоминание о Lost Planet 2 появилось на Xbox Live Marketplace. Как пояснил Дзюн Такеути, руководитель проекта, так было сделано, чтобы раньше других о сиквеле узнали поклонники первой части – те, кого покорила именно версия для консоли от Microsoft. Тем не менее, чтобы получить удовольствие от новинки, вовсе не требуется предварительно исходить вдоль и поперек оригинальную Lost Planet. Герой-одиночка ушел в прошлое, на повестке дня – история отряда, группы «снежных пиратов». Кооперативный режим на четверых участников станет в Lost Planet 2 основным, вытеснив одиночные эскапады. Вернее, в случае, если нескольких, а то и всех сообщников отыскать через Live не выйдет, их заменят боты, которые, как обещают создатели, вполне сообразительны.

Действие разворачивается на планете EDN-III, спустя несколько лет после событий первой Lost Planet. Декорации изменились: наступило глобальное потепление, и там, где когда-то кроме льда, снега и злобных аборигенов-акридов ничего не было, теперь появились оазисы с зеленью и даже пустыни. Это не значит, что отныне героям не нужна «термальная энергия» (без которой персонаж сразу погибал в первой Lost Planet). Она играет не менее важную роль в здешнем мире, чем нефть в нашем: без нее не функционирует оружие, нельзя починить механические доспехи. Более того, ее удастся использовать даже вместо лекарств. У каждого участника отряда свой запас «термальной энергии»; в версии для Xbox 360 для оперативной медпомощи необходимо нажать Y и левый «курок» и перебросить порцию драгоценной субстанции товарищу. Пополнить истощившиеся ресурсы поможет охота на акридов. Немного энергии хранится и в раскиданных по арене «пультах» (dataposts), которые одновременно служат точками респауна.

В демоверсии, которую предлагают опробовать на E3, противник команды – гигантский монстр-босс о шести ногах и с несколькими языками сразу. Правый «курок» имитирует спусковой крючок: нажмешь его, и персонаж начинает палить по врагу. Если на линии огня вдруг окажется соратник, он не пострадает – friendly fire в Lost Planet 2 нет. Стрельбу важно вести прицельно: уязвимые точки на туше неприятеля (лапы, а также гигантский шип на спине – как его называют, «сердцевина») светятся красным. После того, как шип основательно пострадает, монстр втягивает его в себя. Тут нужно ударить по ногам, чтобы тварь рухнула на землю, залезть в пасть (предпочтительно с напарником, потому что внутри

ИНФОРМАЦИЯ

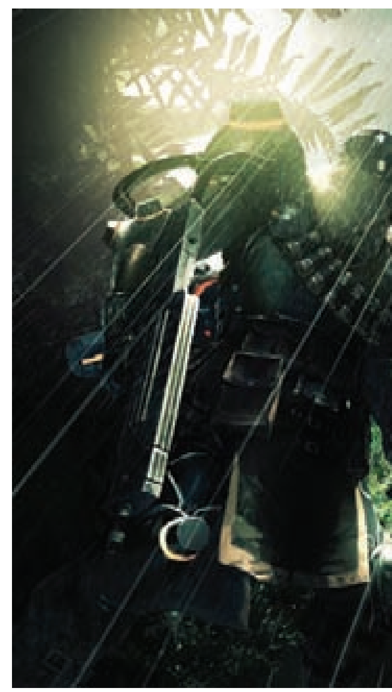
Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
action.shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
1
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
http://www.capcom-europe.com
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Напарники, контролируемые AI, довольно сообразительны. Специально делать их недотепистыми (и таким образом поощрять онлайновый кооператив) создатели не стали.



Слева: Планета EDN-III больше не покрыта льдами и снегом: здесь можно отыскать даже самые настоящие джунгли.



Справа: Боссы, как обещают разработчики, окажутся не только огромными, но и просто-таки невероятно гигантскими.

Справа: Красная полоса внизу экрана отображает, сколько очков здоровья осталось в запасе у босса.

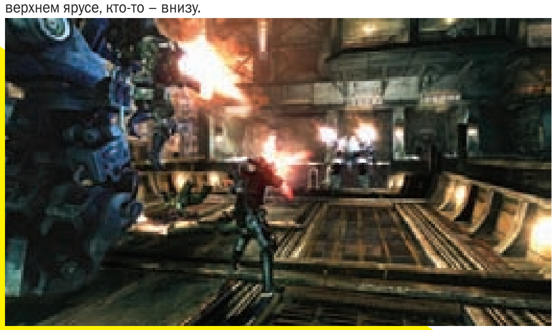




Вверху: Неприятели запрограммированы так, чтобы накидываться именно на того участника отряда, который наносит им наибольший урон.



Внизу: Арены в Lost Planet 2 выстроены так, что битва всегда разворачивается на нескольких уровнях. Кто-то окапывается на верхнем ярусе, кто-то – внизу.



гиганта тоже живут акриды) и пробежаться по пищеводу. Времени на операцию не так уж много: героев постоянно сбивает с ног поток мутной жидкости (желудочного сока?) и неумолимо несет к выходу. «Да, вы никогда не сможете вернуться через пасть, потому что такая уж у создателей извращенная фантазия», – шутит Фрэнк Феличи, американский продакт-менеджер Lost Planet (Кейдзи Инафуне отказался ехать на E3 – напугал свиной грипп).

Бегая то ли вдоль берега горного озера, то ли по полузатопленным холмам, чувствуешь себя кем-то вроде охотника из Monster Hunter: гигантская зверюга рыскает по полю, а сотоварищи помогают тебе с ней расправиться. По арене разбросаны боеприпасы, аптечки, мощное оружие и самоходные механические доспехи (чтобы облачиться в них, а точнее, запрыгнуть в кресло водителя, достаточно нажать Y, оказавшись поблизости). От ударов врага-босса они не защитят: когда героя должен был вот-вот затоптать босс, на экране сразу замигала надпись – дескать, катапультируйся, пока не поздно. Их предназначение в другом: наделять персонажа теми умениями, которых у него нет. Например, парить в воздухе после прыжка.

К слову, если вовремя сбежать из доспеха не удастся, пострадает вся команда. Дело в том, что за каждую оплошность любого из участников (вроде преждевременной кончины) отряд штрафуют, вычитая очки из общего запаса, отведенного на бой. Как только счетчик обнулится, миссия считается проваленной. За гибель «на своих двоих» наказывают на 500 очков, за смерть в доспехе придется уплатить вдвое больше.

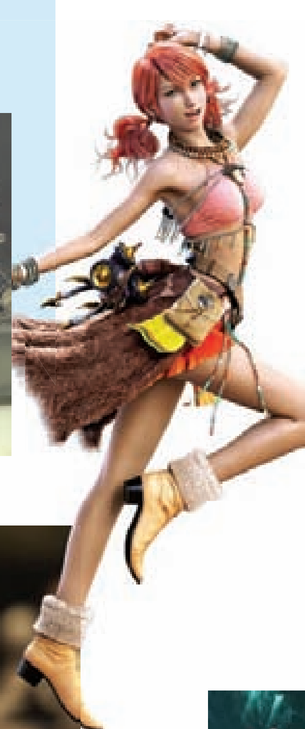
Единственная претензия к демоверсии – иногда сложно понять, насколько безопасным окажется рывок в ту или иную сторону. Скажем, убегаешь со всех ног от врага, и внезапно оказывается, что ты уже болтаешься на краю обрыва, а единственное, что не дает тебе сорваться и затонуть в озере, – альпинистский крюк. Респаун, к слову, почти мгновенный, причем «точку возврата» разрешается выбрать по желанию. При этом видно, околачивается ли поблизости монстр или нет.

Создатели обещают, что возможностей по кастомизации героев будет предостаточно. На боеспособность персонажа цвет одежды или степень накачанности торса не повлияют, зато героя уже не перепутаешь с соратниками. Арсенал оружия стал еще внушительней, не забыт онлайновый соревновательный режим (на 16 участников). Сюжетная кампания по-прежнему разделена на эпизоды, причем создатели учли, что бойцы могут находиться в разных участках арены к тому моменту, когда выполнят очередную миссию. Поэтому хоть они и станут свидетелями одних и тех же событий, но видеть их будут именно со своей точки обзора (ролики созданы на движке).

Пожелания фэнов – главное, на что ориентировались разработчики, определяя, какой быть второй части. Ждем не дождемся финальной версии: любопытно, насколько разнообразными окажутся поручения в эпизодах и с какими еще боссами предстоит сразиться героям.

Справа: Сколько фэнам придется выложить за мотоцикл-из-саммонов, мы пока не знаем, но наверняка не меньше сотни долларов.

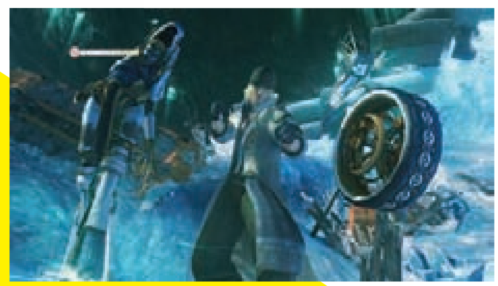






Вверху: Прототипы шарнирных фигурок, изображающих Сноу, Лайтнинг, Ваниль и, как ни странно, Сажа, уже готовы.





Вверху: Как только мы увидели список команд для управления Шивой-мотоциклом в гештальт-режиме, то сразу же вспомнили о Kingdom Hearts.

Final Fantasy XIII

Создатели Final Fantasy XIII припасли для E3 несколько сюрпризов. Благодаря опубликованной не так давно демоверсии мы еще до лос-анджелесской выставки разобрались в особенностях боевой системы тринадцатой «Фантазии». Сражения здесь не делятся на раунды, но персонажам не позволяется свободно бродить по арене или атаковать друг друга нон-стоп. Перед каждым выстрелом, каждой демонстрацией магических умений всем участникам схватки необходимо собираться с духом: ждать, пока заполнится их личная «шкала действий». Одного сегмента хватит на простой взмах мечом или рядовое заклинание, в обмен на три разрешат объединить в цепочку обыкновенные трюки либо огорошить неприятеля более мощной версией базовых приемов. Выстраивать последовательность из боевых и медицинских навыков не позволяют. По мере прохождения персонажи накапливают опыт, и «шкалы действия» разрастаются. С анонсированной на выставке FF XIV тринадцатую часть роднит разве что движок, да и то, если верить создателям, речь идет лишь о неких его элементах, заимствованных для четырнадцатого выпуска.

На пресс-конференции Microsoft показывают свежий видеоролик. Разочарование от знакомого по демо уровня и заданий (мы-то ждали чего-нибудь новенького!) сменяется восторгом: во время боя главная героиня Лайтнинг призывает сверхъестественного помощника, Одина. «Вообще-то дело происходит в самом начале игры и настолько рано вы не сможете использовать саммоны, – поясняет продюсер проекта, Есинори Китасе, – но нам очень хотелось порадовать вас». Вдобавок, мы убеждаемся, что локализация идет полным ходом. Во всех демонстрирующихся на E3 эпизодах из FFXIII интерфейс и реплики героев переведены на английский язык. Не исключение и тот отрывок, который показывают на стенде Square Enix за закрытыми дверьми.

Мотому Торияма, ответственный за разработку тринадцатой части, не выпускает из рук контроллер для PS3, как мы подозреваем, в течение всего первого дня выставки. Каждые полчаса он снова и снова ведет на подвиги отряд из трех героев (Китасе также присутствует на презентациях, но ограничивается ответами на вопросы журналистов). Небритый Сноу Вильерс возглавляет команду, молчаливая Лайтнинг и девочка с романтическим именем Ваниль (в демо ее специализация – стрелять из лука) – на подхвате. Бойцы исследуют некие руины, быстро натыкаются на засаду из рядовых монстров и вступают в схватку с ними. Как только линейка очков действия заполняется до отказа, Торияма выбирает в меню команду Summon. Соратники Сноу мистически исчезают, а их место занимает саммон Шива, которая отныне едина в двух лицах. В обычном режиме боя сестры-Шивы (у них, оговоримся, есть и собственные имена) неутомимо атакуют врага, пока их очки здоровья (вернее будет сказать, очки материализации) постоянно уменьшаются. Как только счетчик обнулится, барышни покинут арену. А если до их исчезновения нажать «квадрат», сражение пойдет в режиме «гештальт» (от немецкого gestalt – образ). Шивы объединяются в чудо-мотоцикл, Сноу садится за руль, и битва превращается в самый настоящий экшн. За разнообразные приемы отвечают комбинации из клавиши «x» и кнопок на D-pad. «Гештальт» – одна из особенностей боевой системы, придуманная в честь того, что сериал переберется на next-gen консоли. Но по сути, как пояснил Торияма-сан, FF XIII

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Дата выхода:
зима 2009 года
Онлайн:
http://www.square-enix.co.jp/fabula/ff13
Страна происхождения:
Япония

была и остается классической пошаговой RPG – в том смысле, что в битвах очень важен расчет и стратегическое мышление. Так что единственная action\RPG в сборнике Fabula Nova Crystallis – по-прежнему Final Fantasy XIII Versus, которую, к сожалению, на выставке вообще не показывают. По ней пока Square Enix не готова представить даже фигурки персонажей. А вот с FF XIII в этом отношении дела обстоят прекрасно: в не таком уж отдаленном будущем серия шарнирных фигурок PlayArts пополнится моделями Лайтнинг, Ваниль, Сноу и Сажа. Шива же удостоилась полноценной статуэтки – не менее эффектной, чем, скажем, статуя Сефирота.

Один из журналистов задает непременный вопрос о грузе ответственности: дескать, не тяжело ли разрабатывать тринадцатый выпуск одного из наиболее почитаемых и легендарных ролевых сериалов. Китасе улыбается: беспокойство вызывает не номер в названии проекта, а необходимость выпустить игру сразу для двух консолей нового поколения. Мол, предыдущая «Фантазия» предназначалась для PS2, и с тех пор многое изменилось: на рынке появилось немало достойных произведений. Главная забота команды – как сделать FF XIII такой, чтобы она конкурентам не уступала.

Также Китасе подтвердил, что японская демоверсия за пределами Японии публиковаться не будет. Причин несколько: во-первых, сам отрывок давно устарел. Он представляет собой ранний декабрьский билд и задействует возможности PS3 всего на 50% (в то время как финальная версия использует их на все сто). Во-вторых, за океаном Square Enix планирует выпустить версии для PS3 и Xbox 360 одновременно, а демо предназначено лишь для консоли Sony. Не исключено, что его обновленный вариант все же представят иностранцам: предложат скачать через PSN и Xbox Live.

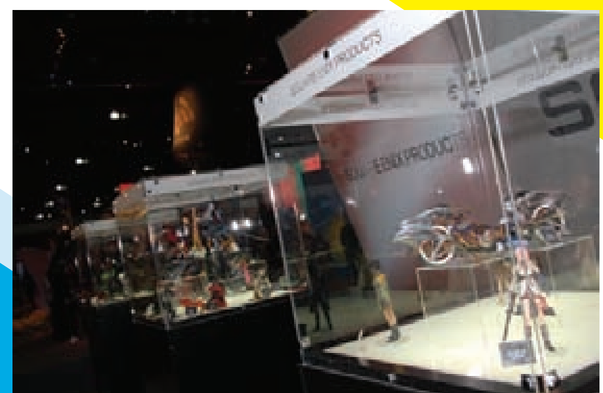
Порассуждать о различиях между японскими и западными RPG взялся Торияма. Он отметил, что соотечественники любят следить за приключениями персонажей, а зарубежным геймерам больше по душе вершить историю самостоятельно, чувствовать себя главным действующим лицом в очередной игре. FF XIII в этом отношении вполне традиционна и не подстраивается под вкусы иностранцев. Тем не менее, западные произведения авторы нынешней Final Fantasy не игнорируют и интересуются не одними лишь ролевыми играми. В первую очередь их привлекают FPS вроде Call of Duty: прежде всего тем, как характеры героев раскрываются на поле боя.

Пользуясь случаем, мы припоминаем Торияме его давнее интервью, в котором он сознавался, что специально попросил Тецую Номуру, дизайнера персонажей, придать Лайтнинг больше сходства с Клаудом из FF VII. «Я всего лишь имел в виду, что у них есть похожие черты, – уверяет Торияма, – Оба в прошлом – солдаты, и в Лайтнинг чувствуется та же внутренняя сила, «стержень», что и у Клауда. Когда я описывал свое видение персонажа Номуре, то привел Клауда в качестве примера, просто чтобы пояснить идею, но у меня и в мыслях не было сделать Лайтнинг его клоном».

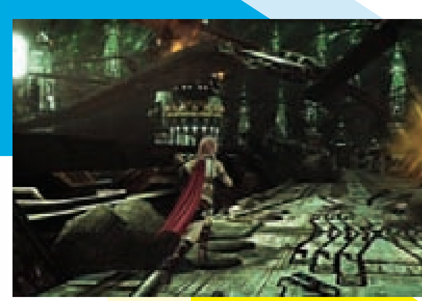
И специальная новость для всех чокобоводов: малыш-чокобо, живущий в прическе Сажа, – действительно цыпленок, который превратится в гигантскую ездовую птицу, а не ошибка природы. Торияма-сан уверен, что пышная шевелюра героя в будущем не пострадает: птенец уберется из нее раньше, чем достигнет совершеннолетия.



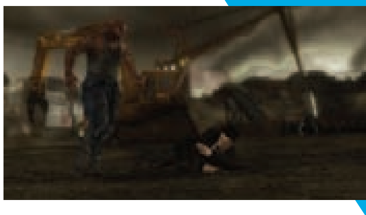
Вверху: Есинори Китасе (слева) и Мотому Торияма (справа).



Вверху: Фигурки игровых персонажей занимали на стенде Square Enix одно из почетных мест. Как-никак, у издательства есть официальный магазин в Штатах.







Вверху: Несколько пропущенных ударов – и жизнь героя закончится печально.





Вверху: Без косметики на нашу героиню никто из мужиков не польстится.



Справа: Внимательно следите за появляющимися подсказками. Не успели нажать – уж извините.

Heavy Rain: The Origami Killer

В 2004 году Farhenheit вошла в историю индустрии, как революционный «интерактивный фильм». Не всем она понравилась – жаловались и на устаревшую графику, и на занудство во второй половине игры; в конце концов, даже сама концепция триллера, где нельзя стрелять и махать кулаками «вручную» – на любителя. Но те, кого Fahrenheit зацепила, очень ждали продолжения. И дождались. Уже в 2006 году студия Quantic Dream показала техническую демоверсию Heavy Rain – наверное, самое красивое доказательство графических возможностей PlayStation 3. Тогда игру подняла на щит еще и армия поклонников приставки. Так Heavy Rain внезапно оказалась одной из самых востребованных новинок для нынешнего поколения консолей.

Ажиотаж вокруг Heavy Rain подкреплялся еще и тем, что известно о ней было немного. Что, о чем, когда? У разработчиков оставался большой простор для громких заявлений. Например, для такого: «Даже смерть главного героя – не финал истории». Появился целый ворох интерпретаций в духе сериала Lost: а ну как все повествование – набор воспоминаний мертвых людей? Создатели открыто говорили, что Heavy Rain – почти что интерактивный фильм, но умалчивали о степени контроля над персонажами. И почему-то избегали прямых сравнений с Fahrenheit – как будто им немного стыдно за предыдущее творение. Возникал вопрос: неужели игра и впрямь состоит сплошь из видеороликов, эдакий дорогой западный dating-симулятор с мистическим сюжетом? Или, напротив, в проекте используется некая революционная технология, позволяющая генерировать уникальный сценарий прямо на ходу?

В прошлом году Quantic Dream показала настоящую демоверсию с одним полностью готовым эпизодом, и тут же от него отмежевалась – дескать, он не относится к основной сюжетной линии и вообще не показателен для Heavy Rain в целом. Девушка по имени Мэдисон забирается в дом маньяка-убийцы,перерывает все комнаты в поисках доказательств, а потом внезапно обнаруживает, что хозяин вернулся и вот-вот ее обнаружит. Варианты действий: спрятаться и потом незаметно скрыться, постараться вызвать полицию, вступить в борьбу и убить злодея, умереть самой. Разработчики уверяли, что любой избранный путь повлияет на то, как в дальнейшем будут развиваться события, и не скупились на новые громкие заявления. Мол, в Heavy Rain геймер – и режиссер, и сценарист. И именно он своими действиями или бездействием определяет, как все завершится. Хотя общая сюжетная канва (с учетом разветвлений) жестко задана заранее, многочисленные мелкие эпизоды видоизменяются без критического ущерба для повествования. Отличная аналогия – невидимые стены в обычных трехмерных боевиках. Забраться, куда не следует, не выйдет – вас попросту не пустят дальше. Однако в большинстве случаев вы даже и не подозреваете об ограничениях – думаете, что вольны разгуливать везде. К Heavy Rain применимы те же законы, только свобода передвижений заменена свободой действий. Свободой воли, если угодно. Наконец, на E3 2009 студия привезла два уже совсем настоящих уровня и, по сути, раскрыла почти все секреты новинки, включая полное название. Злодей, которого следует найти, – серийный маньяк, оставляющий около своих жертв бумажные поделки-оригами. По его следу идут четыре персонажа: во-первых, журналистка Мэдисон Пэйдж из предыдущей демки. Второй герой – сотрудник ФБР по имени Норман Джейден. Еще одного нам представят на выставке GamesCom в Кельне, последнего – на Tokyo Game Show. И впервые разработчики начали отвечать на вопросы прессы по существу.

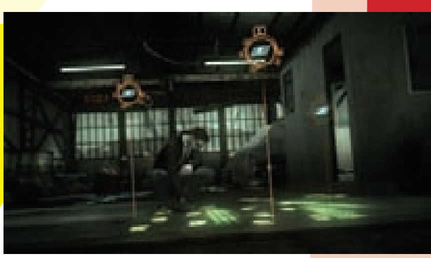
Для начала – пятиминутка прозы. Итак, как такового «геймплея» (будь то шутер или файтинг) здесь действительно нет, хотя формально Heavy Rain похожа на квест. Иногда вы свободно передвигаетесь по локации и взаимодействуете с окружением (предметы, люди), иногда – участвуете в длинном диалоге или продолжительной экшн-сцене, где необходимо последовательно принимать решения. Нет здесь и «раскладки» кнопок; все элементы управления контекстно-зависимы. Например, чтобы выйти из машины, достаточно наклонить вправо аналоговую рукоятку (перед этим игра подсвечивает такой вариант действий). Если захотелось поближе взглянуть на содержимое подозрительной бочки, то стик необходимо опустить вниз. Общее правило таково: если символ кнопки или траектория движения рукоятки отображается на экране, можно воспроизвести предлагаемое действие и посмотреть, что получится. Ничего не отображается – нужно идти в другое место и искать интерактивные

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3
Жанр:
adventure
Зарубежный издатель:
Sony
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Quantic Dream
Количество игроков:
1
Дата выхода:
I квартал 2010 года
Онлайн:
http://www.quanticdream.com
Страна происхождения:
Франция







Вверху: Волшебные очки помогают замечать следы крови. Но зато по ним легко опознать агента ФБР.

объекты. Передвижением вы управляете напрямую – разворачиваете персонажа, заставляете его ходить взад-вперед. В этом Heavy Rain похожа на обычный приключенческий боевик от третьего лица – как, допустим, Silent Hill. И именно это свойство отличает детище Quantic Dream от пресловутого «интерактивного кино». Ведь одно дело – выбирать из четырех вариантов развития событий, и совсем другое – иметь возможность убежать от них со всех ног к пятому. Если вы видели Fahrenheit, то сейчас наверняка гадаете: а где же отличия? Их нет. Даже драки проходят по тем же законам, что и много лет назад. Идея с управлением – та же (правда, интерфейс на сей раз упразднен). Подсказки по контекстным кнопкам оформлены как «облачка»-мысли персонажа. Да, кстати, если в определенный момент вы застрянете – достаточно нажать на кнопку «подумать», и герой подскажет, что можно делать. Если сравнивать с Fahrenheit, изменения в основном коснулись графики (теперь Quantic Dream – под крылом SCE, флагман линейки PS3-эксклюзивов) и оформления. И, разумеется, амбиции создателей возросли, отсюда и позерство с технологическими демками и скармливанием информации о сюжете по чуть-чуть.

На выставке, как говорилось выше, показывали два эпизода. В одном из них (под кодовым название Mad Jack) офицер Норман Джейден приезжает на автобазу допросить тамошнего работника. Потолковать по душам у них не получается, поэтому герой отправляется гулять по окрестностям, натыкается на следы крови, изучает их, затем находит в ванне с кислотой человеческий череп. В итоге его исследования прерывают ударом в челюсть. Драки проходят по тем же правилам, что и в Fahrenheit (еще один пример – QTE-сражения в Ninja Blade). На экране время от времени появляются символы кнопок, которые нужно быстро нажимать. Успеваешь выполнить команду – герой уклонится от кулаков врага или же сам даст неприятелю поддых. Как таковой линейки жизни нет, но несколько ошибок подряд – и персонаж умирает насовсем. Когда продюсер Дэвид Кейдж говорил о некритичности «смерти главного героя», он лишь имел в виду, что ей игра не закончится. Ведь подопечных у вас четверо, и оставшиеся в живых смогут довести дело до конца. А если погибнут и они – это тоже достойный финал. На прямой вопрос о том, что будет, если геймеры воспользуются магией save/load, Кейдж грустно признался: да, запретить ее использование не получилось, но гораздо интереснее сыграть честно и проверить, что же заготовили сценаристы.

Сцена Blue Lagoon резко контрастирует по настроению с брутальной «мужской» сценой Mad Jack. Задача – Мэдисон Пейдж найти Пако Мендеса, владельца ночного клуба, чтобы разузнать побольше о маньяке. Ей приходится воспользоваться своими женскими чарами, причем только от геймера зависит, насколько далеко зайдет дело. В демонстрации продюсер все же предпочел силовой вариант – допросить гада, угрожая ему пистолетом. Когда же на шум приходят охранники и пытаются понять, что происходит у босса в кабинете, девушка начинает стонать, изображая оргазм. Получилось убедительно – телохранители вернулись на посты, так и не заглянув в замочную скважину. В кратком пересказе звучит просто. Но поначалу Мендес совсем не обращает внимания на милую, но скромную и не слишком яркую брюнетку. Поэтому ей приходится заняться тюнингом – накрасить губы, подвести глаза, взлохматить волосы и даже слегка надорвать юбку, обнажив ноги. Все это – не часть сюжетного ролика; каждое решение следует принимать самому.

Heavy Rain выстроена как фильм: если записывать прохождение на видео, позже его можно легко перемонтировать в настоящий GC-сериал и показывать по телевидению. Восхищает и качество графики. Fahrenheit все же выходила во второй половине жизненного цикла PS2, и не особенно поражала картинкой. А вот нынешний проект – эдакая современная Shenmue. Как и в Fahrenheit, здесь отсутствуют стандартные условности (линейка жизни, интерфейс, боезапас, сундуки с предметами). При этом речь не идет о визуальной новелле – геймеру предлагают ходить туда-сюда, решать логические загадки, экспериментировать с окружающей средой, то бишь, и вправду играть. Осталось только убедиться, что в Heavy Rain нет неинтересных эпизодов (что слегка портило Fahrenheit), и каждая сцена из шестидесяти обещанных действительно запомнится. Всего, к слову, прохождение должно занять десять часов – без учета поиска альтернативных веток и переигрывания. На данный момент Heavy Rain готова примерно на 75%, выпустить ее обещают в начале 2010 года. Только для PlayStation 3.

Assassin's Creed II

Не думаю, что приключенческий боевик от Ubisoft Montreal и Джейд Реймонд стоит кому-то представлять. Симулятор наемного убийцы, промышляющего на землях Палестины в XI веке, разошелся огромным тиражом и был довольно высоко оценен прессой. И вот сюрприз: избранные журналисты смогли посмотреть в кулуарах E3 на вторую часть Assassin's Creed. Играть не позволяли (вдруг найдем какой-нибудь глюк и повесим систему, как в случае с Heavy Rain), но продюсер лично показывал демонстрационную миссию, давал комментарии и отвечал на любые вопросы.

Уже давно известно, что события Assassin's Creed II происходят в Италии эпохи Возрождения, конкретно – в 1476 году. Учебники истории все читали и должны помнить имена Леонардо да Винчи и Никколо Макиавелли. Время и место выбраны исключительно красивые – настоящий вызов для дизайнеров персонажей и 3D-художников. Основные действия развернутся в Венеции, вдобавок предстоит посетить Флоренцию (еще, возможно, Милан и даже Рим). Пока получается прекрасно: достопримечательности – узнаваемые, по каналам гондолы плавают. Бежишь по городу, смотришь по сторонам – лепота. Уж к чему-чему, а к графике в Assassin's Creed придраться язык не повернется.

Главного героя зовут Эцио Аудиторе ди Фиренци, и он – дальний потомок Альтаира. Впрочем, готовы поспорить, что в финальной версии через пять минут после начала нам опять раскроют страшную тайну о генетической памяти бармена Дезмонда из 2014 года. Нашу версию разработчики напрямую не подтвердили, но сказали, что «игра начинается ровно там же, где закончилась первая часть». А это, напомню, комнатушка в медицинском центре, в которой на стенах кровью начертаны загадочные символы. Кроме того, нас наверняка ждет третья часть, действие которой развернется веке в XVIII, а то и в XX. Не знаете, о чем речь – найдите где-нибудь первую Assassin's Creed и пройдите до конца; не пожалеете. Еще пара любопытных моментов: Эцио – не какой-то там загадочный юноша на побегушках у Старца Горы. Он живет во Флоренции, у него есть семья и друзья, а также репутация бабника. И никакой тайной организации: обычная жизнь тосканского дворянина. Сами знаете: балы, дуэли, капля яда в вине, интриги, борьба за власть, красивые женщины, высокопоставленные враги. В один прекрасный момент он узнает о предке по имени Альтаир, братстве ассасинов, и жизнь его становится еще веселей.

Вышеупомянутый Леонардо да Винчи внезапно оказывается другом Эцио. Как известно, великий художник был разносторонним гением и в перерывах между «Джокондой» и «Тайной вечерей» изобрел парашют, подводную лодку, вертолет, прожектор и даже, кажется, механический автомобиль. Так вот, в Assassin's Creed II вы испытаете некоторые творения на прочность. В частности, в демоверсии можно было забраться на вершину башни, пристегнуть к спине искусственные крылья, пролететь над городом и попасть в укрепленное палаццо врага по воздуху. Леонардо же снабжает Эцио сразу двумя «скрытыми» ножами, таящимися в складках плаща. Одним движением теперь можно мгновенно отправить на тот свет две жертвы. Если их больше – что ж, меч довершит расправу. Обычный, без фокусов.

Чтобы уравновесить шансы Эцио и его недругов, систему стелса Assassin's Creed II усложнили по сравнению с первой частью. Скажем, появились бдительные охранники, время от времени проверяющие, не спрятался ли в стогу сена злой ассассин. Из-за этого более нет абсолютно безопасных мест, где можно гарантированно укрыться от погони. Зато, например, отсиживаясь в стоге, можно сделать мгновенный выпад, убивающий назойливого стража, а затем затащить тело внутрь, спрятав от взора обеспокоенных сослуживцев. И еще – раз уж дело часто происходит в Венеции – очень удобно прятаться от погони в каналах. Нырнул – и тебя потеряли. В предыдущей части, напомним, герой вообще не умел плавать и умирал, упав в воду.

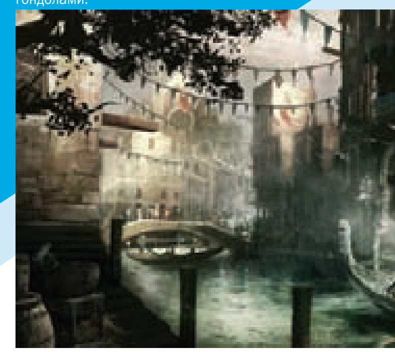
Базовая система боя в игре не изменилась по сравнению с первой частью, зато сильно расширен арсенал – теперь появились копья и топоры (всего доступно около 20 видов, но по сути нам предлагают несколько вариаций трех-четырех основных). Это радует: в предыдущем выпуске все враги умели пользоваться только мечом или луком, что быстро приедалось. Отныне драки станут гораздо разнообразнее. При этом герой, как правило, начинает и завершает схватку вообще с голыми руками. Достаточно отобрать у первого из противников то же копье, потом воткнуть его бывшему владельцу в живот (оружие благополучно застревает), потом у второго перехватить топор и зарубить им как самого несчастного, так и подоспевших сослуживцев. Стоит напомнить, что похожая система использовалась в Prince of Persia: Warrior Within, то бишь, создатели умело воспользовались собственными наработками. Сильно расширен набор приемов, позволяющих мгновенно убивать противника в стелс-режиме. Например, можно забраться по стене, повиснуть на парапете, а затем одним стремительным движением перемахнуть на другую сторону и вонзить лезвие в шею охранника. Разработчики, кстати, шутят: мгновенные убийства такого рода были и в первой части Assassin's Creed, но многие геймеры так о них и не узнали, даже добравшись до финала. А, и еще: игру можно пройти от начала до конца, используя исключительно стелс, и получить за это «ачивмент».

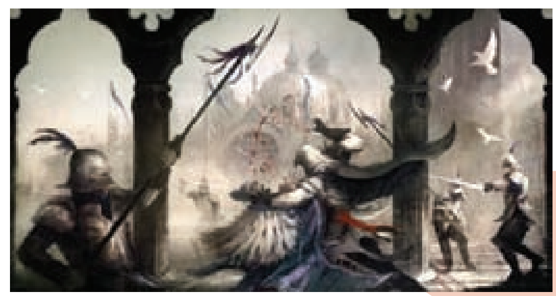
К слову о первой Assassin's Creed: многим быстро приедалась однообразная структура миссий. Три города, по три однотипных расследования в каждом, каждое заканчивается убийством видной персоны. И всякий раз надо возвращаться к Старцу Горы с докладом. Кошмар. Создатели заверили нас, что теперь никаких шаблонных

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, PC
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Количество игроков:
1
Дата выхода:
20 ноября 2009 года
Онлайн:
http://assassinscreed.fr.ubi.com
Страна происхождения:
Канада

Внизу: Можно плавать на гондолах, под гондолами, рядом с гондолами. И даже пролетать над гондолами.





Вверху: Копье можно отобрать у стражника и воткнуть ему же в живот.



Вверху: Большинство итальянских достопримечательностей эпохи Возрождения дожило до наших дней. Купите путевку и наслаждайтесь.







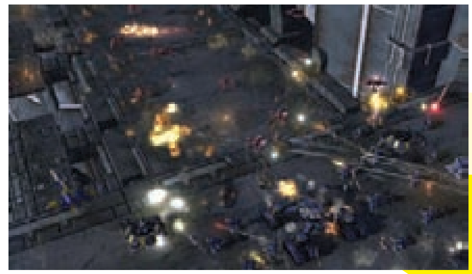
схем не будет, и сценаристы «получили возможность излагать сюжет и выдавать задания в более вольной манере». Они бы, дескать, и раньше так сделали, но времени не хватило, и пришлось давить творчество на корню. На сей раз в команде две сотни человек, и все должно быть в порядке. Еще очень заманчиво звучат обещания, что «ключевые сюжетные события могут состояться совсем не тогда и не там, где ожидает геймер». Константин Говорун тут же вспомнил о любимой freeplay-игре шестнадцатилетней давности, т.е. Uncharted Waters 2: The New Horizons. Там сценки, относящиеся к основной сюжетной линии, могли срабатывать в любом крупном порту; все зависело от выполнения нескольких формальных условий (количество денег на счету, ранг). Благодаря этому при повторном прохождении события разворачивались совершенно иначе. Здесь нас вполне может ждать нечто подобное. Неизменным остался спецэффект «убийство заказанной вам жертвы» – когда вы вместе с умирающим человеком внезапно перемещаетесь в виртуальное пространство и долго беседуете о жизни и вообще.

И возвращаясь к сюжету: судя по всему, в Assassin's Creed II будет нечто, вроде «респекта» и отношения к герою ведущих фракций (привет, Grand Theft Auto). На вашей стороне семья Медичи, по другую сторону баррикад – Борджиа. Но далеко не факт, что к финалу расстановка сил не окажется иной, ведь эпоха Возрождения – время политических махинаций, предательств и ножа в спину. По мере прохождения будет меняться социальный статус Эцио; его положение в обществе повлияет не только на развитие сюжета (высшая аристократия не станет приглашать на приемы кого попало), но и на потенциальные сложности с выполнением заданий. Грубо говоря, от вашей одежды зависит то, в какой толпе вы сможете затеряться, а в какой – нет. Кстати, забавный момент: мы поинтересовались, с каких это пор женщины в Италии эпохи Возрождения появляются на людях в платье с большим вырезом. Дескать, так даже на бал – и то не положено. Выяснилось, что по вырезу легко узнать бесстыдных флорентийских куртизанок – лучших друзей Эцио (примерно как монахи – у Альтаира). Они всегда спрячут и помогут. А вот с глухим воротом ходят добропорядочные матроны – от них лучше держаться подальше.

Подводя предварительные итоги, стоит сказать вот что: Assassin's Creed II – это не столько сиквел, сколько гигантская работа над ошибками. Так в идеале должна была выглядеть первая часть. Тогда она без сомнения стала бы игрой года и вошла в золотой фонд индустрии на все времена. Что ж, у Assassin's Creed II есть все шансы повторить успех еще одной «второй части от Ubisoft», Prince of Persia: Warrior Within, и набрать в «СИ» 10 баллов из 10 возможных. Ждем с нетерпением. **СИ**

Supreme Commander 2
(Xbox 360, PC; дата релиза не объявлена)

Крис Тейлор лично представил нам вторую часть эпической стратегии. Его помощник орудовал мышью с клавиатурой, а мэтр объяснял, что происходит на экране. Если вкратце, то это сильно улучшенная версия первой части с обновленным балансом и расширенным списком эпических юнитов.



Uncharted 2: Among Thieves
(PS3; IV квартал 2009 года)

Натан Дрейк снова отправляется на поиски сокровищ! На E3 предлагали испытать и одиночный режим (в котором девушка-напарница подчиняется AI), и кооператив для двоих участников, и мультиплеер.



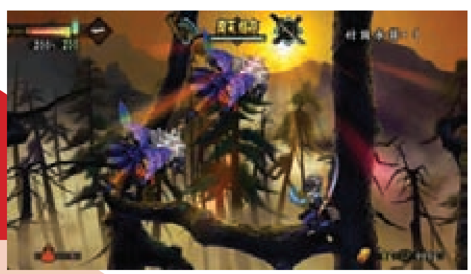
Mass Effect 2
(Xbox 360, PC; дата релиза не объявлена)

За закрытыми дверьми Electronic Arts показывала продолжение приключений командора Шепарда. Многие профильные издания назвали игру лучшей RPG выставки, и они не так уж неправы. Новые подробности сюжета и наши первые впечатления – в следующем номере.



Muramasa: The Demon Blade
(Wii; ноябрь 2009 года)

Двухмерный beat'em up, в котором воссоздан дух японских преданий и легенд. Бороться с ниндзя и демонами-каппа предстоит либо в роли очаровательной воительницы Момохиме, либо от лица воина Киске. Драки стремительны и красивы, в промежутках предлагают восстанавливать здоровье, объедаясь рисовыми онигири.



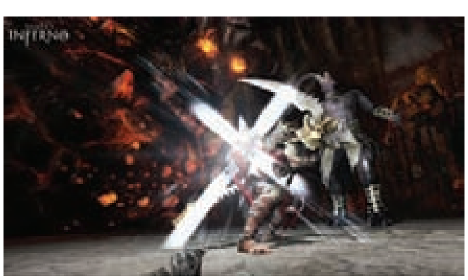
New Super Mario Bros.
(Wii; дата релиза не объявлена)

В Nintendo уверены: платформер, рассчитанный на кооперативное прохождение вчетвером, причем без онлайнового режима, – именно то, чего не хватает геймерам. После того, как мы попробовали преодолеть пару уровней, руководя лишь Марио и Луиджи, нас уже не нужно было убеждать, что пора закупаться дополнительными пультами для Wii.



Dante's Inferno
(Xbox 360, PS3, PSP; дата релиза не объявлена)

Однажды коварный Люцифер, повелитель ада, нашептал прекрасной Беатриче столько сплетен про ее ненаглядного Данте, что бедная девушка с горя отправилась прямиком в преисподнюю. Вслед за ней поспешил и сам оболганный герой – вызволять возлюбленную. На E3 продемонстрировали новый уровень грядущего action/adventure – озеро у пламенеющего города Дит.




Nikon
Основа изображения
Яркий след твоей
индивидуальности
COOLPIX S220
От страстного красного к
задумчивому светло-синему,
мы делаем ярким мир вокруг, а
он освещает наш внутренний мир.
Но, независимо от того, какой ты
видишь жизнь, важно фотографировать
ее через правильно выбранный объектив.
Профессионалы всего мира доверяют
объективам Nikon, и именно эти объективы
используются во всех фотокамерах COOLPIX.
Реклама. Товар сертифицирован
Nikon
COOLPIX
Требуйте наличия
голографической наклейки
на гарантийном талоне!
www.nikon.ru
Телефон горячей линии: (495) 733-9170
Это не просто фотокамера. Это Nikon.

Nier
(PS3, Xbox 360; дата релиза не объявлена)

Побеседовав с создателями экшна Nier, мы выяснили, почему главный герой так разительно отличается от тех персонажей, которые чаще всего появляются в играх Square Enix. А заодно разузнали, как же так вышло, что издательство решило поручить проект студии Cavia, чья Bullet Witch для Xbox 360 не пользуется особой популярностью у любителей покрошить в капусту виртуальных врагов.



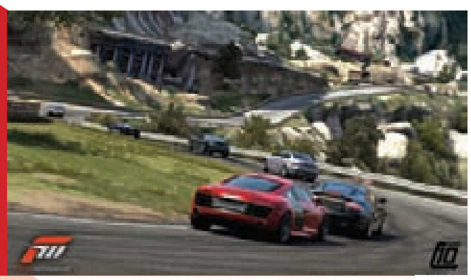
Final Fantasy XIV
(PS3, PC; 2010 год)

Не успела FF XIII появиться на прилавках, как ее уже догоняет четырнадцатый выпуск – на сей раз, не традиционная RPG, а MMO. Мы побывали на первой западной пресс-конференции по игре и теперь точно знаем, почему команда FF XI решила не портировать свое творение на PS3, а заняться свежим проектом.



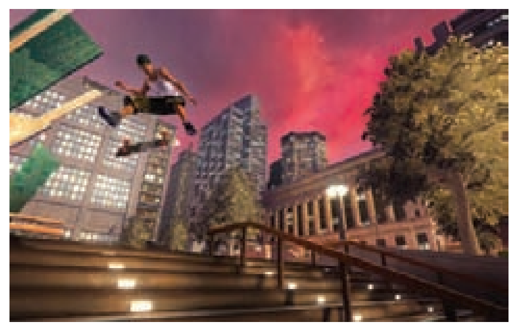
Forza Motorsport 3
(Xbox 360; 30 октября 2009 года)

Главный гоночный хит для Xbox 360 и единственный конкурент Gran Turismo 5 выкатится на просторы игровых магазинов всего мира уже этой осенью. Модель повреждения, фирменный руль и благословение автопроизводителей прилагаются. Мы поиграли – нам понравилось.



Tony Hawk: RIDE
(Xbox 360, PS3, Wii; осень 2009 года)

Давно зарекомендовавший себя сериал, вяло эволюционирующий уже много лет, внезапно сделал рывок вперед и совершил настоящую революцию. Мы поговорили с продюсером и с опаской попробовали новый контроллер, напоминающий доску для скейтборда.



Homefront
(Xbox 360, PS3, PC; дата релиза не объявлена)

Шутер от первого лица, действие которого разворачивается в Америке, оккупированной войсками Северной Кореи. «Что за бред?» – спросите вы. Нет же, совсем не бред, а занимательный мистический сюжет в духе сериала «Остаться в живых». По крайней мере, так объяснил нам продюсер.



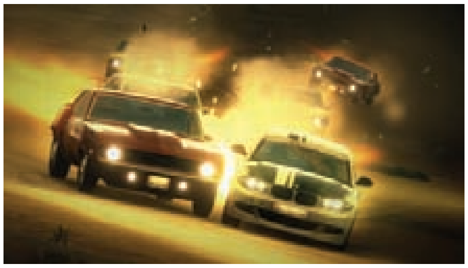
Tekken 6
(Xbox 360, PS3, PSP; 25 сентября 2009 года (Xbox 360), не объявлена (PSP, PS3))

Помимо аркадного режима, в котором за любого из сорока бойцов позволялось играть сколько душе угодно, Namco Bandai припасла для E3 специальную «сценарную» beat'em up-кампанию с возможностью онлайнового кооперативного прохождения.



Blur
(PC, PlayStation 3, Xbox 360; III квартал 2009 года)

Мы вдоволь наигрались в новую гоночную аркаду от создателей Project Gotham Racing и Metropolis Street Racer. Игра похожа на гламурную и хорошо сбалансированную версию Death Track. Врагов можно не только обгонять и толкать, но и взрывать, что мы с радостью и проделывали.



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
(PC, Xbox 360, DS; IV квартал 2009 года)

После долгого периода молчания Ubisoft показала-таки Splinter Cell нового поколения. Демонстрационная миссия была одна, но зато ее для нас разобрали буквально по кадрам и рассказали много интересного о новых приключениях агента Сэма Фишера. Вернее, уже экс-агента.



Soul Calibur: Broken Destiny
(PSP; III квартал 2009 года)

Портативная версия Soul Calibur IV с одним новым персонажем и одним гостевым (Кратос из God of War) выглядит великолепно. Играть чрезвычайно удобно – кнопок PSP как раз хватает на стандартную раскладку «калибурщика». Жаль, сражаться по Wi-Fi на выставке было нельзя, но нам хватило и сингла.



The Legend of Zelda: Spirit Tracks
(DS; дата релиза не объявлена)

К продолжению Phantom Hourglass на E3 2009 выстроилась самая длинная очередь. Игра о волшебном паровозике буквально загипнотизировала геймеров и журналистов. К сожалению, Сигеру Миямото спрятался от прессы в туалете, но мы разобрались с управлением и без него.



Quantum
(PlayStation 3; дата релиза не объявлена)

Японцы из Tecmo решили создать свой ответ на Gears of War. Игра выглядит очень похоже – система укрытий, мускулистый главный герой; даже пейзажи – точно такие же. Но нет-нет, да проглядывает восточный колорит, – мастерство дизайнеров не пропьешь.



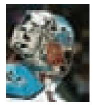
Silent Hill: Shattered Memories
(Wii, PlayStation 2, PSP; IV квартал 2009 года)

Самая страшная игра выставки, напугавшая Врена до чертиков. Показывалась, естественно, версия для Wii, где нужно размахивать руками в попытках стряхнуть с себя злобного монстра. Мы поговорили с продюсером, прошли демоверсию и очень даже впечатлились.



ЭТО ИНТЕРЕСНО





ТОВАР ЛИЦОМ Каждый год в преддверии выпуска новой NHL, EA проводит официальное голосование по выбору спортсмена, который будет представлять франчайз на обложке. В этом году для американского издания этой части удостоился Патрик Кейн из Chicago Blackhawks. Россия, по уже сложившейся традиции, решила украсить обложку отечественным спортсменом. В прошлом году выбор пал на Александра Овечкина, в нынешнем же выбирать предстоит кого-то из этой тройки: Евгений Набоков, Евгений Малкин и Илья Ковальчук – именно за них было отдано наибольшее число голосов на официальном российском сайте EA.



ТЕКСТ
Алексей Бутрин

PS3
XBOX 360

НА ГОРИЗОНТЕ



Справа: За излишнюю активность после свистка арбитра можно запросто схлопотать по морде.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
sport.traditional.hockey
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
8 сентября 2009 года
Онлайн:
www.ea.com/games/nhl-10
Страна происхождения:
Канада

› NHL 10

Пока я пишу эти строки, Павел Дацюк наконец-то оправился от травмы и помог «Красным Крыльям» одержать уверенную победу над «Питтсбургом» со счетом 5:0 в пятом матче финала Кубка Стэнли. Теперь счет в серии – 3:2 в пользу Детройта. А значит, момент истины уже близко. Почти как выход новой части хоккейного симулятора NHL от EA.

Начнем с неприятной, но неизбежной новости: Electronic Arts официально объявила о прекращении разработки версий NHL для PS2 и PC – аккурат с десятого выпуска. Мягко говоря, это не совсем то, чего ждали PC-игроки, мечтавшие о том, чтобы EA додумалась портировать на персоналки next-gen-версию хоккея, а не древнее убожество для второй «Соньки» – но, увы, не срослось. Скажем дружное «спасибо» мировому финансовому кризису (EA мотивирует свое решение им), утрем скупую мужскую слезу и будем как-то жить дальше, тем более что все, кто серьезно увлекался этой симуляторной серией, уже давно переехали в царство HDTV и геймпадов. Дальше обещаю писать только о хорошем.

Боксеры против балета на льду

Одной из главных недоработок всех частей NHL традиционно являлась силовая борьба. При этом сами по себе силовые приемы были реализованы неплохо и в достаточном количестве: NHL 2005 так и вовсе больше походил на американский футбол, чем на хоккей – настолько просто там удавалось «чекать» оппонентов. Но, по сути, вся эта возня на поле была присобачена скорее для галочки, чем для дела, и поэтому в NHL'ах всех мастей ветераны всегда предпочитали набирать в команду легких, скоростных и метких хоккеистов. В некоторых версиях можно было обойтись вообще без снайперов – одними «турбокарликами».

Но наконец на разработчиков снизошло озарение: тафгаи (см. врезку) и силовые форварды в хоккее – они не просто так, для красоты. На их могучих плечах лежит важная функция – прессинговать и запугивать соперников. Как же это будет реализовано в игре? Не поверите – очень просто (как и все гениальное). У игроков теперь добавится новый просчитываемый параметр – уверенность, на состояние которого напрямую будет влиять силовая борьба на поле. К примеру, ваш скоростной и техничный «форвард-белоручка» в одной смене три раза попадает на силовой прием соперника. В предыдущих версиях NHL он продолжил бы кататься, пасовать и бросать как ни в чем не бывало. Теперь же с каждым новым падением на лед он будет терять уверенность в своих силах: медленнее перемещаться по льду, хуже бро-

БРОСИЛ ПОСЛЕ СВИСТКА? ПОЛУЧИ В УХО! ТОЛКНУЛ ИГРОКА ПОСЛЕ ОСТАНОВКИ ИГРЫ? И ЕЩЕ РАЗ В УХО! УДАРИЛ СОПЕРНИКА КЛЮШКОЙ? НА ТЕ В БОРЩ!

По сусалам!

Тафгаи (от английского tough guy, крепкий парень) – это хоккеисты, единственными задачами которых являются драки и моральное запугивание соперника (некоторые из них даже толком не умеют силовые приемы проводить, не то что пасовать или забивать). Если в линии играет тафгай, то силовые форварды и защитники-чекеры, специализирующиеся на силовых приемах, ведут себя более сдержанно, чтобы не спровоцировать тафгая на драку. Но вообще в североамериканском хоккее драки – очень распространенное явление, и зачастую дерутся не только тафгаи, но и «обычные» игроки. При этом, в отличие от европейского хоккея, судьи потасовки сразу не разнимают, а ждут, пока из один соперников не нокаутирует противника или просто не повалит его на лед.

Я другой такой страны не знаю

Радость российских поклонников хоккея от появления в NHL 09 отечественной Суперлиги была недолгой. Надежды, что сотрудничество между ФХР и EA будет долгосрочным, не оправдались, и в этом году ни устаревшей Суперлиги, ни тем более КХЛ, в NHL 10 не будет. Причина – нежелание руководства КХЛ издаваться под брендом «враждебной» заморской лиги. С другой стороны, руководство КХЛ рассматривает возможность создания игры от EA под брендом КХЛ, правда, при этом хочет либо фиксированный кусок пирога, либо процент от продаж. Ну что ж, нам думается, с такими запросами «рассматривать возможность создания электронной версии КХЛ» наши хоккейные воротилы будут еще очень долго. Флаг, как говорится, в руки.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Все та же NHL 09, но с резко «поумневшими» вратарями и новыми драками. Еще важнее, что силовая борьба теперь не сводится к размазыванию противников по борту и бестолковым тычкам в убогих поединках – это будет настоящая игра в игре.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что улучшение вратарей сведется к затыканию найденных читерских лазеек в «девятке» да улучшению их реакции – в этом случае нахождение новых глитчей – лишь вопрос времени.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На звание лучшего хоккейного симулятора планеты – с балансом, отточенным до бритвенной остроты, и ураганным геймплеем.

ХИТ?!





Вверху слева: Болельщики не только станут красивее и обзаведутся новой анимацией – также будет доработано их поведение.

Вверху справа: Один из важных игровых элементов – борьба у борта – наконец-то будет реализован с должной подробностью.

EA CANADA ОБЕЩАЕТ ПОРЯДКА ДВУХСОТ РАЗЛИЧНЫХ НОВОВВЕДЕНИЙ В ИГРОВОМ ДВИЖКЕ.

сать и вообще – постарается избавиться от шайбы, лишь завидев вражеского тафгая.

Второй хороший вопрос – как теперь с этим бороться? Опять-таки, все просто – нужно лишь сбалансировать свои линии, добавив туда силовых игроков, которые смогут прийти на помощь своим техничным и беззащитным коллегам. Только попробуйте прессинговать такую звезду, как Овечкин, его персональный опекун в лице Дональда Брашира быстро начистит вам лицо. К слову, кнопки для начала драки теперь нет. То есть вообще. Чтобы затеять потасовку на льду, сперва предстоит вывести соперника из себя – уже описанной силовой борьбой, постоянными мелкими нарушениями, вроде зацепов, или бурной деятельностью после свистка арбитра. В настоящем хоккее после свистка судьи любая активность на поле (броски по воротам, борьба за шайбу и т.п.) должна быть сразу прекращена, но в виртуальном NHL этот момент очень долго оставался нереализованным. Теперь все иначе. Бросил после свистка? Получи в ухо! Толкнул игрока после остановки игры? И еще раз в ухо! Ударил соперника клюшкой? На те в борщ!

Механика драк, к слову, не просто улучшена, а полностью переосмыслена – чего стоит один только вид от первого лица и мощная система «прицеливания» и уверток. Оторвался на Здено Чару со своими жалкими 85 кг и 187 см? Лучше вращай башкой и лезь в клинч, иначе вынесут тебя с поля после первого же удара.

К тому же, поединки теперь не только приносят моральное удовлетворение, но и имеют практический смысл. Если победить в драке, когда команда проигрывает игру, энергия ваших спортсменов восстановится на 100%. А если спровоцировать соперника первым сбросить перчатки, есть шанс, что судья выпишет ему не только стандартный пятиминутный штраф за драку, но и «бонусные» две минуты за начало потасовки.

За стеклом

Впрочем, что мы все о драках, да о драках? Ожидаются в NHL 10 и другие интересные нововведения. Например, борьба у борта, которая раньше сводилась лишь к возможности прижать соперника. Теперь к «обнимашкам» у бортика будут активно подключаться и другие игроки, пытаясь выбить шайбу своим напарникам. Да и самому, будучи прижатым к борту, можно попытаться прикрыть шайбу коньком или при помощи правого стика на геймпаде отпасовать ее товарищу по команде. Болельщики, расположенные непосредственно перед ограждением, как и в настоящем хоккее, будут живо реагировать на игровые события – стучать по стеклу, орать и размахивать руками. Также ваши поклонники примутся освистывать лучших игроков соперника для поднятия вашего боевого духа. Вдобавок к более интерактивному поведению улучшились и модели фанатов, разнообразилась их анимация.

В игровой механике заявлено улучшение системы пасов – например, появится возможность отдавать более точные передачи и делать пас на ход. Очень серьезной доработке подвергнута анимация и AI вратарей – для этой задачи в составе разработчиков даже выделен отдельный человек, который ничем больше, кроме шлифовки киперов, не занимается. В частности, уйдут в небытие повторяющиеся голы из-за ворот и читерские забросы с выходом в ближний угол (когда вратарь падал в 90% случаев, пытаясь перекрыть бросок низом). Хочется верить, что эти улучшения не сведутся к простому затыканию уже известных дыр, и AI вратарей перерабатывают с нуля, что позволит максимально приблизить этот геймплейный элемент к наработкам конкурентов в NHL2k9. В целом же EA Canada обещает порядка двухсот различных нововведений в игровом движке. И пока складывается впечатление, что разработчики не просто штампуют «очередную NHL», но стараются максимально учесть пожелания многочисленного и очень активного хоккейного сообщества. Проверить, насколько им удалось угодить своим фанатам, мы сможем уже совсем скоро. **СИ**

Внизу: Правда, похож на Квентина Тарантино?



ЭТО ИНТЕРЕСНО



КОРОТКО И ЁМКО В Японии HIoPBWDIDDT известна как Yuusha no Kuse ni Namaikida, что в вольном переводе значит что-то вроде «Ты довольно нагл для героя». Англоязычное же название суть ссылка на телесериал про Бэтмена из далеких 60-х. Разработала игру компания Acquire, прославившаяся ниндзя-сериалом Tenchu; она же сделала и сиквел (да-да, за океаном уже вышел сиквел). Геймплей в Yuusha no Kuse ni Namaikida or2 практически тот же, но бестиарий пошире: каждый монстр имеет ряд подвидов с различными свойствами.

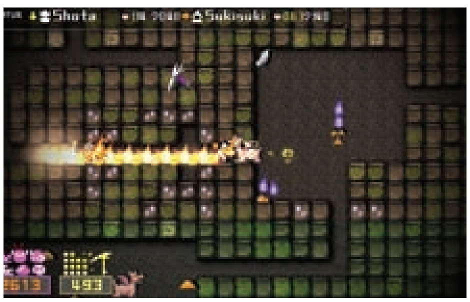
ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
strategy.godsim
Зарубежный издатель:
NIS America
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Acquire
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
июль 2009 года (США)
Онлайн:
www.holybadman.com
Страна происхождения:
Япония

Holy Invasion of Privacy, Badman! What Did I Do to Deserve This?





Вверху: Фактически, все что от нас требуется – копать в нужное время в нужном месте.

Внизу: Дракон – сильный, но прожорливый защитник подземелья.

ЧТО ЗНАЕМ? Игра с едва ли не самым странным названием обещает быть не менее оригинальной и в плане геймплея. Настолько оригинальной, что японский издатель, Sony, побоялся выпускать игру на Западе, и эстафету перехватила более смелая (даже дерзкая!) NIS.
Геймплей Holy Invasion of Privacy, Badman! соответствует названию. В подземелье под городком сидит демон-плохиш, и по его душу приходят разные герои. Цель игроков – построить лабиринт, населенный монстрами, чтобы наемники не могли нарушить уединение Темного Лорда. Но Badman – не tower defense и даже не Dungeon Keeper. Здешние подземелья – осмысленная и хрупкая экосистема, поддержание которой – главное, на что игрокам стоит обращать внимание. Хочется, чтобы на подступах к покоям Темного Лорда дежурил дракон? Придется постараться, чтобы обеспечить его подобающим рационом: гордая рептилия подножный корм есть не станет. Badman, впрочем, и не SimCity: поддерживать баланс пищевой цепи нужно лишь только до тех пор, пока незваные гости не заявятся в лабиринт.
NIS America уделила особое внимание локализации. Оригинал был прямо-таки наполнен ссылками на всевозможные ретро-игры, аниме и мангу, и перевод также обещает быть крайне интересным. Ожидается и мультиплеер: здесь у игроков будет возможность создать собственных героев и направить их на штурм подземелий товарищей.
В то время как вы будете читать эти строки, демоверсия, скорее всего, уже доберется до американского PS Store.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что игра окажется слишком тяжелой для понимания. Что перевод подкачает. Что до Европы игра так и не доберется.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На нетривиальнейшую игру с обилием искрометного юмора, к которой захочется возвращаться вновь и вновь.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

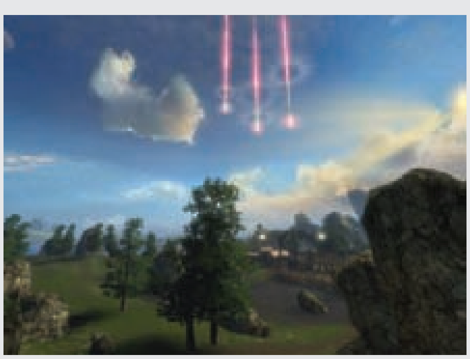
ИЗ СТРАТЕГОВ В СТРЕЛКИ TimeGate Studios – компания-разработчик с офисом в Техасе, основанная в 1998 году. В 2001 году TimeGate выпустила стратегию в реальном времени Kohan: Immortal Sovereigns, названную многими популярными западными журналами игрой года. Затем последовало менее успешное продолжение Kohan II: Kings of War, а через какое-то время TimeGate отказалась от стратегий в пользу шутеров. И первый же опыт 2006 года, F.E.A.R.: Extraction Point, заставил снова заговорить о компании.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Gamecock
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
TimeGate Studios
Количество игроков:
до 32 (PC)/ до 16 (Xbox 360)
Дата выхода:
IV квартал 2009 года
Онлайн:
www.joinsection8.com
Страна происхождения:
США





Вверху: Действие игры происходит в основном под открытым небом, хотя разработчики и уверяют, что любителей коридорных сражений ущемлять не станут.

Внизу: Высадка десанта на вражескую базу напоминает метеоритный дождь над тайгой.

Section 8

ЧТО ЗНАЕМ? В недалеком будущем войскам США приходится несладко. Банда «Рука Ориона» (Arm of Orion) промышляет на окраине галактики. Чтобы разобраться с хулиганами, из центра вылетает отряд под названием 8th Armored Division. Когда десантный корабль спускается в тропосферу, начинается игра в шутер от первого лица, и вас выбрасывают с высоты 4500 метров. Вы управляете посадкой пехотинца, можете притормозить, чтобы увернуться от атаки ПВО, или на полной скорости врезаться в кору планеты, убив несколько противников (впрочем, такой меткости добиться непросто). Нововведение делает игру динамичной: фиксированные точки воскрешения остались в прошлом, игроки теперь сами выбирают, где им приземлиться на карте. Второй изюминкой Section 8 станут динамические боевые миссии. В определенные моменты ваш отряд сможет взяться, например, за сопровождение важного NPC в точку назначения, а команда противников в тот же миг получит контрзадачу уничтожить его. В другой раз придется удерживать огневую позицию или доставлять взрывчатку во вражеский лагерь. За выполненное задание начисляются очки, на которые можно купить бронетехнику и зенитные пушки. Устав от сетевых баталий, обратите взоры на одиночную кампанию: там нам предлагают вместе с героем Алексом Кордом (Alex Corde) раскрыть тайны организации «Рука Ориона».

ЧЕГО БОИМСЯ? Начинания разработчиков могут остаться начинаниями, а геймплей будет копировать удачные находки предшественников.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Надеемся, что высотное десантирование и динамические задания преобразят динамику командного шутера.



НОВЫЕ МОДЕЛИ DEPO Ego

DEPO Ego 8521 — российский компьютер мирового уровня

Многофункциональный компьютер DEPO Ego 8521 на базе двухъядерного процессора Intel® Core ™ 2 Duo – это современные компьютерные игры, просмотр и запись DVD, обработка фото и видео, создание музыкальных коллекций и еще множество других возможностей для тех, кто хочет использовать у себя дома передовые цифровые технологии.

15 990 руб.*

- Процессор Intel ® Core™ 2 Duo E7400 2.8 ГГц, кэш 3 Мб, FSB 1066 МГц
- Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium
- Оперативная память 3 Гб
- Видеокарта ATI Radeon™ HD 4580 512 Мб
- Жесткий диск 250 Гб
- Привод DVD±RW
- Устройство для работы с картами памяти
- Клавиатура и мышь в комплекте
- Гарантия 3 года

* Цена действительна на 24.06.2009 и может быть изменена без уведомления.

intel CORE 2 Duo inside™

Ищи знак Intel Inside®

МЫ ИХ СДЕЛАЛИ! **Компания DEPO Computers,** тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Илья Ченцов

Brutal Legend не назовешь музыкальным или ритм-симулятором – она не похожа на Guitar Hero и Dance Dance Revolution. Однако сейчас вряд ли встретишь игру, в которой бы хоть раз не прозвучала какая-нибудь мелодия. В нашем спецматериале мы решили сосредоточиться на тех случаях, когда саундтрек не звучит за кадром, а как-то объясняется в рамках мира игры. Проще говоря, когда сами персонажи – музыканты, танцоры или хотя бы меломаны. Так как-то интереснее. Второй наш спецматериал посвящен еще одному способу сделать игры увлекательнее. О том, обязательно ли быть теоретически подкованным, чтобы разработать психологическую игру, нам рассказывают независимые авторы неординарных проектов, подробнее о которых вы можете прочитать в этом и предшествующих номерах «Страны Игр».

Главные люди индустрии

Что сейчас делает…



Хидео Кодзима
создатель Metal Gear
Лично принимает участие в работе над боевиком Metal Gear Rising для Xbox 360.



Питер Молинье
создатель Fable
Назначен на пост креативного директора Microsoft Europe.



Сигеру Миямото
создатель Super Mario Bros.
Считает, что игры без контроллера не имеют права на существование. Геймер должен держать что-то в руках.



Каз Хираи
руководитель Sony Computer Entertainment
Заявил, что главное – учесть нужды хардкорной аудитории консолей.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

Авторская колонка

Смотрите также



Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парад Великобритании

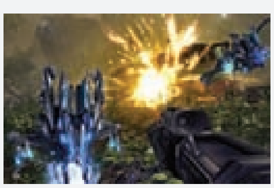
1	The Sims 3	Electronic Arts
2	Red Faction: Guerilla	THQ
3	UFC 2009: Undisputed	THQ
4	EA Sports Active	Electronic Arts
5	Wii Fit	Nintendo
6	inFamous	SCEE
7	Pokemon Platinum	Nintendo
8	Guitar Hero: Metallica	Activision Blizzard
9	Virtua Tennis 2009	Sega
10	Terminator: Salvation	Warner Bros

Хит-парад Японии

1	Kingdom Hearts: 358/2 Days	Square Enix	DS
2	Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	Capcom	DS
3	Dynasty Warriors 6: Empires	Koei	PS3
4	Arc Rise Fantasia	Marvelous	Wii
5	Sloane to McHale: Nazo No Monogatari	Level 5	DS
6	Evangelion: Jo	Namco Bandai	PSP
7	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP
8	Half-Minute Hero	Marvelous	PSP
9	Wii Fit	Nintendo	Wii
10	Pro Yakyuu Team o Tsukurou 2	Sega	DS

События прошлых лет

Год назад
Crytek объявила, что готовит Crysis Warhead, а вице-президент NVIDIA Рой Тэйлор пророчит смерть PC как игровой платформы.

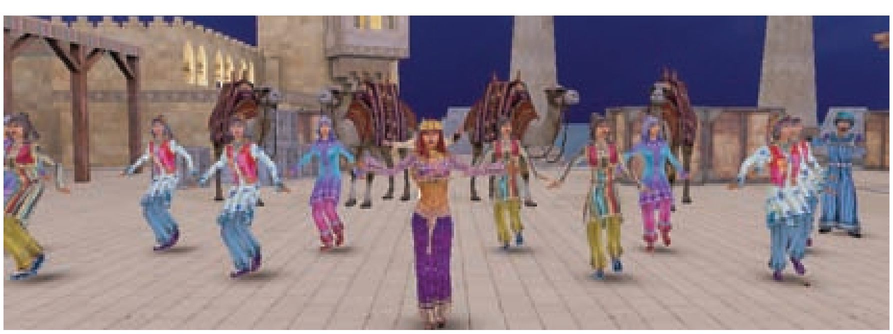


Пять лет назад
Interplay объявляет себя банкротом, Microsoft разрабатывает новую стратегию по захвату Японии, а «Мист-Ленд ЮГ» берется за Jagged Alliance 3D.



Семь лет назад
Состоялся бета-тест Final Fantasy XI, Pterodon и Illusion Softworks объявляют о разработке Vitcong, а на Microsoft снова подают в суд.

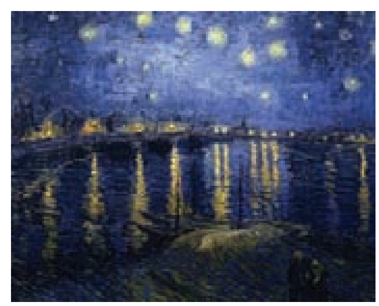




Новые темы



Incidental Game Music Awards
Кто из героев игр лучше всех танцует и поет?
Читайте на странице 44



Анализируй это: разработчики на рубежах душевного здоровья геймеров
Интервью с создателями психологических игр нового поколения.
Читайте на странице 54



Incidental Game Music Awards



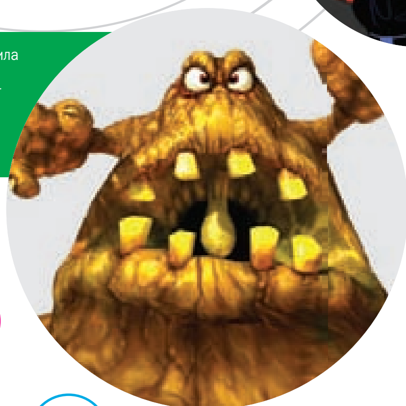
ТЕКСТ
Илья Ченцов

Кажется, самое прекрасное, что только происходит в мюзиклах, – преображение обычной городской улицы в сцену для очередного музыкального номера. Секунду назад прохожие спешили по своим делам под проливным дождем – и вот они уже, позабыв обо всем, крутят над головами зонтики, танцуют и поют. В жизни такого не встретишь, а вот в видеоиграх – бывает, хотя и довольно редко. И речь не о музыке за кадром, и не о гитарно-барабанных симуляторах, а именно о таких моментах, когда, скажем, в обычной RPG или платформере герои вдруг решают пойти на концерт, а то и сами спеть или сплясать. В стороне не остались ни зомби, ни роботы, ни пираты, ни кавайные девочки – а мы решили выбрать среди этой пестрой компании лучших из лучших.





Поклонниц Лэнса Бэнсона можно было обратить и против него самого.



Любовь к опере погубила Great Mighty Poo, ведь широко раскрытый рот певца – отличная мишень для метания туалетной бумаги.



Голос Энн «По» Данилевски, сыгравшей Чуму в «Апокалипсисе», вы можете услышать в набирающем популярность гот-трэш-хоррор мюзикле Repo! The Genetic Opera.

Лучшее сражение с поющим боссом

Номинанты: Lance Banson (Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure), Oogie Boogie (Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge), Fortissimo (Freedom Force vs The 3rd Reich), Great Mighty Poo (Conker's Bad Fur Day/Conker: Live and Reloaded), Plague (Apocalypse)
Победитель: Great Mighty Poo

Поющие боссы в играх встречаются нечасто, но тем приятнее каждая такая встреча, пусть злодеи и готовы задать нам по первое число. Вокализ соперника, с одной стороны, словно дразнит игрока (впрочем, Джек Скеллингтон не отказывается спеть дуэтом с Уги-Буги), а с другой – придает происходящему оттенок фарса. Только посмотрите, кто тут у нас собрался: ожившая наволочка Уги-Буги, летающий толстяк Фортиссимо и напыщенный ловелас Бэнсон, главное оружие которого – толпа поклонниц. Серьезную мину сохраняет только Чума из плейстейшеновской Apocalypse, скрывающаяся под личиной рок-дивы Марии Магдалины (которую, в свою очередь, озвучивает певица По): «Не шути с мечтами маленькой девочки, иначе она вырастет в злобную бабу... Пока ты смотрел в другую сторону, я взяла все под контроль». Так-то, Брюс Уиллис!

Однако победителем в этой номинации становится гигантская поющая какашка, которую так и зовут Great Mighty Poo. В начале своей прямо-таки оперной арии этот герой предупреждает белку Конкера (тоже того еще пьяницу и матершинника), что забросает его своими экскрементами (используя, между прочим, четыре синонима слова «фекалии» в первых же четырех строках, включая сленговую анаграмму). Появляющийся внизу экрана текст песни и скачущий по слогам караоке-указатель намекают, что Какашке следует подпевать! Что ж, можно по-разному относиться к туалетному юмору, но забавные внешность и голос этого персонажа, ускоряющийся с каждым куплетом темп мелодии, а также сочетание формы и содержания песенки заставят улыбнуться любого. Интересно, что исполнил ее не профессиональный певец, а программист Крис Марлоу (кстати, почти все остальные мужские роли в игре озвучил руководитель проекта Крис Сивор). В римейке Conker: Live and Reloaded для Xbox Какашка выглядит еще более, э-э, реалистично, песня переаранжирована с учетом звуковых возможностей консоли – голос Great Mighty Poo теперь отдается эхом в его пещере, но вот нехорошие словечки вроде shit, увы, зацензурены вульгарными пуками (возможно, из-за того, что игру издавала Microsoft). Тем не менее, с 2001 года, когда вышла Conker's Bad Fur Day, более запоминающегося босса-вокалиста до сих пор не придумали.



А ведь Уги и Какашка чем-то похожи!

Лучшая рок-композиция

Номинанты: Blind Guardian (Sacred 2: Fallen Angel), Machinae Supremacy (Jets'n'Guns), Aerosmith (Revolution X)
Победитель: Blind Guardian
На самом деле игры, сделанные при участии популярных рок-коллективов, появились задолго до того, как компьютеры и консоли смогли адекватно воспроизводить их музыку. Так, Journey Escape, посвященная группе Journey, вышла еще в 1982 на Atari 2600, потом были Frankie Goes To Hollywood, Give My Regards to Broad Street с великим Полом Маккартни в главной роли и Beatle Quest (название говорит само за себя). В 1990 году на Mega Drive Джексон уже мог крикнуть «Who's bad?», но пусть Revolution X и хуже, чем Michael Jackson's Moonwalker, зато там были «Аэросмит». Игра начиналась с их концерта, где звучала песня Eat the Rich, однако представители тоталитарной организации New Order Nation забирали Тайлера и компанию в плен буквально со сцены. Найдя и перестреляв (?) всех членов группы по ходу игры, в конце мы попадали на финальное выступление рокеров (в раю?), где Aerosmith радовали нас сэмплом «Dude looks like a lady».

В космосамолетном шутере Jets'n'Guns, наоборот, убить музыкантов из Machinae Supremacy было невозможно, зато мы всласть могли отвести душу на отбросах галактики, собравшихся послушать этих чиптьюн-металлистов. Песня Hero, пусть и не придуманная специально для игры, звучала очень «в тему», этаким геймерским манифестом: «Они пытаются меня побить, но им никогда меня не победить, ведь игра идет на моем поле. Верь, я одержу победу, спасу этот мир, а в конце заполучу девушку».

А побеждает в этой категории, пожалуй, лучшая цепочка квестов в игре Sacred 2: Fallen Angel. Встретив в Анкарии вокалиста Blind Guardian Ханси, мы вместе с ним отбираем у местной нечисти украденные инструменты, мимоходом узнавая, что от «блайндов» фанатеют даже зомби, а в награду попадаем на концерт (к сожалению, неинтерактивный). Пусть хаер гитариста торчит, словно пересаженный на затылок кок стиляги, а стихи, как всегда у пауэр-металлистов, представляют собой эпическую белиберду («Война – сейчас или никогда! Мы встанем вместе, один за другим, этот мир священен!») – играет команда с душой, аж мороз по коже подирает, и в странной вселенной, где перемешались технология и магия, чувствует себя как дома. На этом выступлении все бы и закончить, но увы, песня Sacred – лишь маленькая передышка на унылом пути к финалу кампании. Кстати, в текст припева неназвязчиво запрятано название еще одной игры: No One Lives Forever.

После концерта музыканты в благодарность дарят нам свои «орудия производства», которые оказываются весьма неплохим оружием. Что может быть лучше, чем избивать врага гитарой, которая к тому же при каждом удачном ударе воодушевляюще хрипит дисторшеном? Думаем, Эдди Риггс бы одобрил.

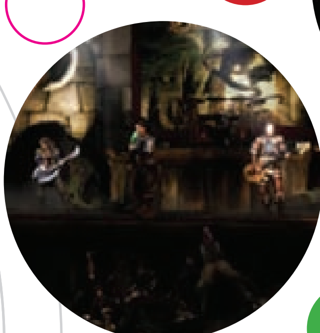
Aerosmith удостоились именной игры лишь спустя тринадцать лет после Revolution X.







В Jets'n'Guns каждый из членов коллектива Machinae Supremacy превратился в человечка ростом всего в десяток пикселей.



Лучшая опера

Номинанты: Maria and Draco (Final Fantasy VI), Der Fluch des Engelhart (The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery)
Победитель: Maria and Draco

Оперные или почти оперные арии в играх встречаются не так уж и редко (кто может забыть завязку Parasite Eve или начало Devil May Cry 4) но вот полноценные спектакли с сюжетом, в которых занято несколько актеров – явление нечастое. Так что в этой номинации у нас всего два претендента, но и выбрать между ними непросто. С одной стороны – триумф шестнадцатибитной технологии, полноценное представление с массовыми сценами, сражениями и вокальными партиями – на малышке SNES. С другой – постановка с настоящими, живыми артистами, претендующая на статус ни больше ни меньше как потерянной оперы Вагнера… о вервольфах – и, заметим, с блеском сыгранная. Оба музыкальных произведения были написаны специально для игр, оба весьма важны для сюжета… однако высокую награду все-таки отдадим истории о Марии и Драко из Final Fantasy VI – ведь в ней мы, как игрок, принимаем более деятельное участие, подсказывая слова подменяющей примадонну генеральше Целес и одновременно пытаясь спасти ее от злого осьминога Ультросса, управляя ее друзьями (а все ради того, чтобы завладеть летающим кораблем великого азартного игрока и ловеласа Сетцера). Да, в The Beast Within нам также приходится долго готовиться к представлению, но во время его мы являемся лишь пассивными наблюдателями. Поэтому именно как играбельная опера «Мария и Драко» все-таки лучше «Проклятия Энгельхарта».



В самой игре голоса актеров искусно имитируются синтезатором, однако впоследствии опера из Final Fantasy VI неоднократно исполнялась вживую на разных языках.



Обстоятельства сложились так, что героям The Beast Within не удалось доиграть оперу про Энгельхарта до конца. Однако прочесть, чем она должна заканчиваться, можно было в программке.

Лучшая джазовая/ блюзовая композиция

Номинанты: Runaway Five (Earthbound), Samael и Sapphire (Discworld Noir), та банда, что играла во время перестрелки в ресторане «Мега» (Stranglehold), Glottis (Grim Fandango)
Победитель: джаз-банда из «Мега»
Возможно, выступление певички Винус в Earthbound было довольно вялым, но вот команда Runaway Five выложилась по полной – хотя музыкальная тема у их автобуса была позажигательнее, чем концерт самой «Пятерки» (кстати, на сцене почему-то появлялось шесть человек). Не стоит забывать и о прочных узах, связавших героя и блюзменов – вначале он вытаскивал их из долговой ямы, потом они спасали его от неубиваемого робота. Но, конечно же, главные залежи качественных блюзов надо искать в нуаровских играх – Discworld Noir может похвастаться двумя такими песнями, одну из которых исполняет пианист-вампир Самаэль, а другую – певица-тролль Сапфира. Третьим в их компанию идеально вписался бы демон Глоттис, своеобразно объяснивший своему другу Мэнни, что же означают загадочные слова «Ржавый якорь». Но приз уходит самоотверженным джазистам из Stranglehold, продолжающим играть даже под перекрестным огнем.





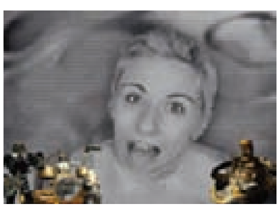






«Теперь попробуй умереть направо», – командует режиссер. В Stranglehold с гибелью каждого музыканта его партия также прерывалась.

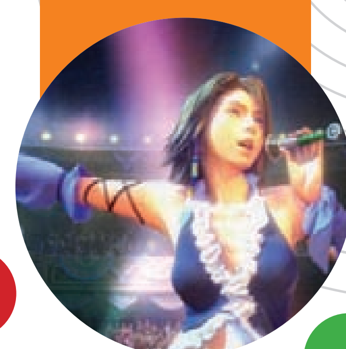
«Who told you to stop playing?»



До выхода MDK вокалистка Натали Кузен (Nathalie Cousin) пела в составе группы Billy Ze Kick о бумаге для скрутки косячков и об охоте за псилоцибиновыми грибами. Однако в игре звучит совсем иная песня. Non Non Rien N'a Change была написана во время вьетнамской войны, и в ней рассказывается о том, как лирический герой пожелал, чтобы на Земле всегда был мир, но, увы, ничего не изменилось. «Tout, tout a continue», – как бы намекает на тогда еще не вышедшую MDK 2 Натали.



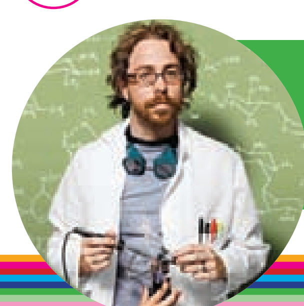
Композитор и певица Лора Сигихара (Laura Shigihara) записала и японскую версию песни Zombies on Your Lawn, в которой партию зомби исполнил ее отец.



Продаю большой-большой секрет: на самом деле это вовсе не Юна!

Лучшая поп-композиция

Номинанты: Real Emotion (Final Fantasy X-2), Zombies on Your Lawn (Plants vs. Zombies), Still Alive (Portal), Non Non Rien N'a Change (MDK)
Победитель: Still Alive
Скажем честно – в нашем, безусловно, пристрастном выборе большую роль играет принцип «Чем неожиданнее, тем лучше». И здесь, как говорится, все страньше и страньше: тихоня Юна внезапно превращается в гибрид Бритни Спирс и Лары Крофт, победитель стримрайдеров и обладатель модной снайперской шапки Курт в конце своего путешествия встречает летающую француженку, поющую в сопровождении оркестра боссов, в финале Plants vs. Zombies прорезается голос у подсолнушка. Многие вообще называют Zombies on Your Lawn «Still Alive 2009 года», но мы все-таки не будем торопиться и передавать цветочку лавры победителя, пусть это даже и первая казуальная игра с настоящей песней. Попытки отговорить зомби питаться мозгами – мол, много в них вредного холестерина – милы, но гимн корпоративной культуре, доведенной до абсурда, и обесчеловеченной науке – это, товарищи, примерно как если бы роговолосого босса Дилберта скрестили с Терминатором и у них родилась девочка-киборг, которую заставили бы петь. Подсолнухам до такого расти и расти.



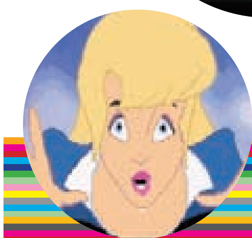
Подобно Франкенштейну, Джонатан Коултон стал жертвой своего детища. Стоит ему начать петь Still Alive, как кто-нибудь обязательно скажет, что у GLaDOS получалось гораздо лучше.

Лучшее музыкальное представление персонажа

Номинанты: Gato (Chrono Trigger), Conroy Bumpus (Sam & Max Hit The Road), Rosella (King's Quest VII), Great Mighty Poo (Conker's Bad Fur Day/Conker: Live and Reloaded)
Победитель: Conroy Bumpus
Согласитесь, когда встретившийся вам незнакомец тут же выкладывает о себе всю подноготную, это выглядит неестественно, если только он не вдрызг пьян. Можно, конечно, заставить собеседника раскрыть свой внутренний мир постепенно на протяжении всех 40+ часов игры, но есть и более экономный способ – автобиографическая песенка. Роль ярмарочного робота Гато (Гонзалеса в японской версии) скромна и полностью описывается одним куплетом: «Я зовусь Гато, суставы мои из металла, побьешь меня – получишь серебряных очков немало». Great Mighty Poo в своей арии рассказывает нам о собственных паттернах поведения и особенностях пищеварения (одно оказывается тесно связанным с другим). Розелле хватило минуты, чтобы, поведав нам о том, чего она не хочет (замуж) и чего хочет (отправиться в волшебную страну Запредельных Мечтаний), и пару раз по-диснеевски провернувшись вокруг своей оси, запустить сюжетный маховик King's Quest VII. Однако кантри-исповедь Конроя Бампуса из старой, *хорошей* игры о Сэме и Максе все-таки затрагивает несколько больше струн нашей души. Козлетон и манеры певца вызывают усмешку, однако рассказ о том, что, мол, он коллекционирует уродцев, чтобы чувствовать себя Королем Чудовищ и Повелителем Странностей, заставляет опасаться за его психическое здоровье вокалиста, тем более что и наследственность у него не ахти – папаша, если верить той же песне, завещал Бампусу «обходиться со зверями бесчеловечно». В общем, Конрой – личность не очень приятная, но многогранная, и в своем выступлении раскрывается полностью.

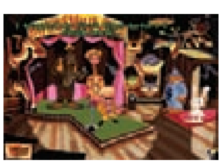
В самой игре песня Гато представлена без вокала, в виде караоке, однако ее японскую версию можно услышать в аниме Chrono Trigger. Там Гато-Гонзалес вообще стал одним из центральных персонажей.





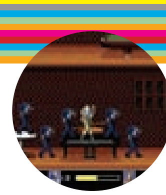
Кроме очевидной схожести с Элвисом, многие также отмечают, что Бампус похож на немецкую поп-звезду Хайно (Heino). Не голосом, конечно – Хайно поет скорее как Кобзон, а Бампус, извините, как козел.







Хотя к музыке это имеет лишь косвенное отношение, нельзя не упомянуть, что во всех версиях Michael Jackson's Moonwalker Майкл рано или поздно превращался в Рободжексона!





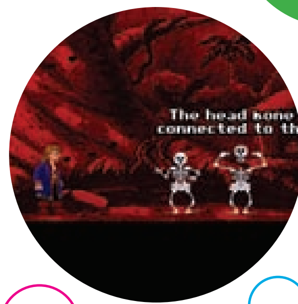
Лучший танцевальный номер

Номинанты: Yuna (Final Fantasy X), Rinoa и Squall (Final Fantasy VIII), Stubbs (Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse), Scheherazade (80 Days), Michael Jackson (Michael Jackson's Moonwalker)
Победитель: Michael Jackson (Michael Jackson's Moonwalker)
Да, мы осознаем, что не выйди Final Fantasy X (а за ней и Final Fantasy X-2), движение косплееров осталось бы на пещерном уровне красных комбинезончиков, а индустрия выбивалок для ковров пошла бы на спад. Что неуклюжие па Скволла заставляли наворачиваться на глаза слезинки даже у суровых мужчин. Однако мы не можем не уличить Square-тогда-еще-не-Enix в подлоге – красивые ролики в ее «Фантазиях» не только неинтерактивны, но еще и персонажи в них гораздо красивее и грациознее, чем в целом в игре. То ли дело 80 Days – пусть модели украинского производства и косоваты, но зато они фигурируют и в играбельной части, и в заставках. Фактор неожиданности тоже налицо – ну не выглядят «80 дней» игрой, в которой может быть танцевально-песенный номер. А он там есть, и не один, но сильнее всего удивляет именно первый.

Побеждает же в этой категории гроза детей и друг шимпанзе Майкл Джексон, чья суператака в его фирменной игре заставляла всех злодеев, будь то гангстеры, зомби или спецназовцы, присоединиться к майкловой пляске, как в настоящем клипе. Выполнив пару па, кордебалет перманентно сходил со сцены. Что может быть круче? Только ТРИ синхронно танцующих Майкла Джексона – а аркадная версия Michael Jackson's Moonwalker как раз позволяла стать королями попа сразу троим игрокам.

Интересно, кстати, что игра Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse, попавшая в наш список из-за танцевальной дуэли начальника полиции с главным героем-зомби («Ты у меня попляшешь, Стаббс!»), была перевыпущена в России в альтернативной озвучке Гоблина, где Стаббс превратился как раз в Майкла Джексона.

Лучший номер с участием скелетов









Номинанты: King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Discworld II: Mortality Bytes, Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge
Победитель: King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow
Проводя отбор участников для этой церемонии, мы обнаружили, что в играх весьма популярны два специфических вида музыкальных выступлений. В нашем спецматериале, посвященном скелетам, мы уже упоминали о том, что они любят плясать, но тогда не вспомнили о финальных титрах Discworld II, а ведь там партию костлявого остова, расписывающего прелести посмертного существования, исполнял сам Эрик Айдл из «Монти Пайтон». Однако, хотя песенка была замечательно саркастична, хореография этого номера подкачала. Да, присуждай мы награду только за качество танца, она бы досталась Джеку Скеллингтону и его канканящему кордебалету, но тут дело просто в том, что Oogie's Revenge – самая поздняя из всех перечисленных игр, и было бы странно, если бы в ней анимация оказалась хуже всех. Остаются кошмар Гайбраша Трипвуда (с подсказкой!) и мини-концерт принца Александра Дэвентрийского в царстве мертвых. По принципу «интерактивность + неожиданность» с небольшим перевесом побеждает все-таки Александр – ведь в King's Quest VI пляска скелетов инициировалась именно игроком, и по невнимательности ее можно было даже пропустить вместе с довольно солидным куском сюжета. Представьте себе удивление автора этих строк, проходящего «Королевский квест VI» по второму разу в поисках лучшей концовки, только чтобы обнаружить, что суровых стражей загробного мира можно заставить отплясывать не хуже веселых кадавров Юба Айверкса!

К сожалению, строгие законы об авторском праве не позволяют нам выложить на диск перечисленные в материале песни. Однако некоторые из них вы можете бесплатно и легально раздобыть в Интернете.
Саундтрек к Henry Hatsworth вы найдете на официальном сайте игры www.henryhatsworth.com в разделе Downloads.
Песню Great Mighty Poo и саундтреки ко многим другим играм Rare можно скачать на сайте www.rareware.com в разделе Extras/Downloads.
Песни из The Bard's Tale ждут вас по адресу www.thebardstale.com/music.htm
Японская и английская версии песни Zombies on Your Lawn: http://shigi.wordpress.com/2009/04/02/sunflower/ (блог Лоры Сигихары).
Кроме того, музыкальные видеомоменты, упоминаемые и не упоминаемые в статье, собраны вот здесь: http://tinyurl.com/mus-moments

Не исключено, что, сочиняя эту сценку, авторы The Curse of Monkey Island вдохновлялись опереттой Гилберта и Салливана «Пираты Пензанса», тоже с юмором подходящей к пиратской теме. В знаменитой арии «примерного генерал-майора» герой, подобно пиратам-лодырям, спотыкается на сложных созвучиях, но, в отличие от персонажей игры, все-таки находит рифму даже к такому сложному слову, как «strategy».



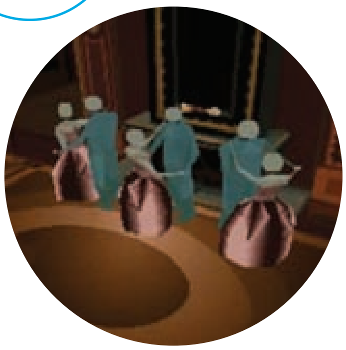
Из некоторых интернациональных версий The Curse of Monkey Island песню-головоломку вырезали. Не справились с переводом – видимо, лень пиратов-певцов оказалась заразительной.





Лучший хор ленивых мужиков

Номинанты: Black & White, The Bard's Tale, The Curse of Monkey Island
Победитель: The Curse of Monkey Island
Если в нашей действительности трое пролетариев, собравшись вместе, часто распивают на троих, то в мире игр все немного по-другому – здесь они нередко начинают распЕвать... вместо того, чтобы хоть что-нибудь делать. Пьяницы из The Bard's Tale выступают с краткой рифмованной справкой о происхождении пива; корабелы из Black & White последовательно просят у нашего богоподобного героя пиломатериалы, зерно и мясо для своего ковчега; и кто может забыть пиратов (хм, а пролетарии ли пираты?) из The Curse of the Monkey Island, с которыми Гайбрашу Трипвуду приходится вступить в нелегкую дуэль на половинках куплетов (камнем преткновения становится слово orange). Именно за максимальный коэффициент участия игрока песня A Pirate I Was Meant To Be и получает эту награду.







Лучшее использование классической музыки

Номинанты: BioShock («Вальс цветов»), Resident Evil («Лунная соната»), Alone in the Dark («Пляска смерти»)
Победитель: BioShock

Эта категория появилась в списке только потому, что с недавних пор каждый спецматериал в «Стране Игр» строго контролируется на наличие патриотизма. Проблема в том, что в наших играх песен не то чтобы нет, но большинство из них – «неконтекстные», либо фоновые, либо вступительные, либо заключительные (да, мы помним про «Космических рейнджеров 2», «Санитаров подземелий» и даже «Девять принцев Амбера», но – не подходят). Не номинировать же песню Полена из «Недетских сказок». Ну, помните: «Эхма, опа, бабы голые!» Хотя стала же призером в другой категории Какашка...

Все, с фекальным юмором завязываем. Если с русскими песнями не складывается, остаются русские композиторы. У кого из нас не екало в груди, когда из патефонов Сандерса Коэна вдруг зазвучал «Вальс цветов» Чайковского, а несколько секунд спустя героя окружили сплайсеры в гротескных масках? Кто из нас не был рад услышать что-то родное в негостеприимных холодных коридорах Восторга? Игра на контрасте мрачной атмосферы, напряженности момента и мажорных тонов в мелодии удалась на все сто. Чуть-чуть в этом отношении не дотянули создатели Alone in the Dark. Помните – Карнби заводит патефон, и призрачные фигуры начинают танцевать? Одна проблема – у «Пляски смерти» Сен-Санса довольно длинное вступление, и пока симфоническая поэма добиралась до самой пронзительной своей части, герой уже успевал забрать в комнате все, что нужно, и покинуть ее.

Поощрительного упоминания удостаивается волшебный рояль из Resident Evil, открывающий секретный проход, если сыграть на нем «Лунную сонату». Сцена, хоть и абсурдна, но довольно поучительна – как сказал кто-то в Интернете, «Если бы в отряде не было пианиста, так бы они там и погибли все». Фанаты до сих пор спорят, кто справился с Бетховеном лучше – Джилл или Ребекка. Фактом остается одно – Крис без них бы точно пропал.

(Ах да, это шутка была, про патриотизм. Но сцена в BioShock все равно неподражаема).

Лучшая подборка песен

Номинанты: The Bard's Tale, 80 Days, сериал The Sims, сериал Grand Theft Auto, Jack the Ripper (2004), LocoRoco
Победитель: LocoRoco

В этой номинации представлены саундтреки, в которых песни не просто внезапно появляются откуда-то, потому что так велит структура момента, а исполняются конкретными персонажами, или хотя бы их присутствие в звуковой дорожке обосновано в рамках мира игры.
В квесте 80 Days, впрочем, все песенно-танцевальные номера – подчеркнуто «вставные», этакие награды в духе индийского кино за прохождение очередного эпизода. Однако нельзя не подивиться смелости, с которой Frogwares, словно российские кавээнщики, переложили песню Walk Like an Egyptian на новые слова (Run Like a Hero). Жаль, что подобных мюзикловых вставок не было в играх про Холмса от тех же разработчиков.

Пародиен и саундтрек к Bard's Tale – чего только стоят шотландские гоблины-trow, отпевающие очередного «Избранного» вариациями песенки It's Bad Luck to be You, подобно Умпа-Лумпам Вилли Вонки. Отдельно стоит отметить, что авторам удалось мастерски стилизовать «самодельные» мелодии под фольклорные, так что отличить на слух, какие из них придуманы специально для игры, а какие являются «общественным достоянием», непросто.

Ирландские народные песни в исполнении звезды местного кабаре Абигайль запомнились нам и в Jack the Ripper – увы, многие другие аспекты этой игры были разочаровывающими.

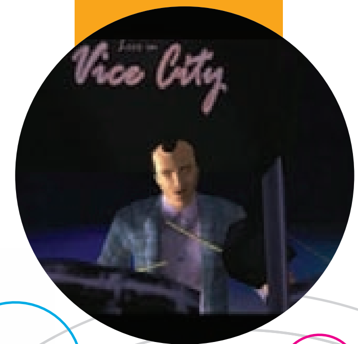
И конечно, говоря о «естественной» музыке, нельзя не вспомнить сериалы The Sims и Grand Theft Auto. GTA фактически стала родоначальницей традиции «саундтрек-авторадио». Для вящего реализма песни не просто шли «сплошняком», а перемежались комментариями диджеев, рекламными роликами и «звонками в студию». С развитием сериала некоторые труженики FM-эфира стали появляться и в самой игре в качестве сюжетных персонажей – вспомним хотя бы Фила Коллинза, которого можно не только услышать на радио Emotion в GTA: Vice City Stories, но и покатать на лимузине в миссии «Kill Phil».
Ну и, разумеется, Vladivostok FM – это просто kruto!

Однако авторы The Sims пошли дальше – не только привлекли к созданию звуковой дорожки сериала звезд, но и заставили их петь на придуманном языке. Треки на симлише записали Кэти Перри, Лили Аллен, Black Eyed Peas, Depeche Mode и даже хэви-металлисты Anthrax – в мире The Sims их голоса звучат из магнитол виртуальных человечков, словно расширяя границы игрового мира. Ведь если песни исполняют, значит, где-то там, за пределами городков-neighborhoods, есть кто-то, кто их сочинил.

Но все-таки желтую майку здесь получают кругляши Локо-роко, распевающие практически безостановочно. Даже как-то не верится, что их разноголосое «панкоракетто» в принципе никак не влияет на игровой процесс, и они могли бы точно так же прыгать, сливаться вместе и рассыпаться – молча. Нет, именно желание послушать, как малыши поют хором, заставляло нас выискивать секретные цветочки и раз за разом трясти планету, подбрасывая непослушных колобков в воздух. А как здорово звуковые эффекты, ворчание Моджа и пение Локо-роко сливались в совершенно некакофоническое целое! На своих отсутствующих плечах Виола, Чавез, Кулче и компания вытащили портативную консоль Sony из болота непонятных гаджетов в долину игровых консолей – и немалую роль в успехе сыграли их песенки. Увы, в сиквеле нам достались в основном унылые ремиксы старых тем – чудеса не делаются по рецептам.



Фил Коллинз? Скорее уж Лоу Поллинз!

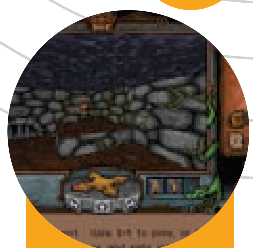








Интерактивная игра на музыкальных инструментах



Флейта в Ultima Underworld нужна для решения одной головоломки, но на ней можно было играть и просто так.

Номинанты: Ultima Underworld, Peggle, Lord of the Rings Online
Победитель: Lord of the Rings Online

Но самое лучшее, что электронные развлечения могут предложить меломану, – это возможность творить музыку самим. В этом материале мы договорились не упоминать о Guitar Hero и его родственниках – и не будем, тем более что обман налицо: мы не музицируем, а лишь нажимаем кнопки в такт. Более-менее адекватно симулируют настоящие ударные лишь барабаны из Rock Band, однако и с их помощью мы не создаем музыку, а только повторяем, пусть это и хитовейшие хиты знаменитейших рокеров. А между тем фристайлить на флейте можно было еще в Ultima Underworld. Из более свежих примеров нельзя не отдать должное кудесникам из PopCap, превратившим в клавиатуру музыкального инструмента… кнопки главного меню в игре Peggle. Если вам удастся исполнить на них «Оду к радости», вы даже получите небольшой сюрприз, а если что-то другое – просто огромное удовольствие. С мест поступают сообщения, что многие владельцы игры так и не добрались до той ее части, где надо попадать шариками по шпенькам. Логическим развитием стало – что? Правильно, возможность выступать со своей музыкой на виртуальных площадках в таких MMORPG, как Mabinogi и Lord of the Rings Online. Теперь, если дядя гонит вас из подъезда, попробуйте организовать группу в Шире или Ривенделле. Помните Blind Guardian в Анкарии? В Средиземье вам по плечу стать новой Blind Guardian, и это, пожалуй, самая крутая игровая музыкальная неожиданность, которая только может быть.



Автор хочет поблагодарить за помощь в составлении материала форумчан с gameland.ru и членов сообщества ru_gameland. **СИ**



АНАЛИЗИРУЙ ЭТО: разработчики на рубежах душевного здоровья геймеров



ТЕКСТ
Марина Петрашко

Это случилось весной. В час небывало жаркого заката пара игрожурналистов по-прежнему пребывала на боевых постах (всем известно, что и вампиры, и творческие личности работают ночью), печально бродя по Интернету в поисках антикризисных трендов. Усохшие бюджеты и замороженные проекты преграждали им путь во мгле Индустрии. Но жить-то (и играть!) как-то надо, причем не только тем, кто давно уплыл в онлайн. Сперва они обнаружили Тропу, по которой, вопреки всем сокращениям и увольнениям, сновало никак не меньше полудюжины Красных Шапок. «Это ж-ж неспроста», – решили путешественники и пошли на разведку. Путь вывел их к Домику Бабушки, но вместо ответа на вопрос, зачем так много Шапок, в нем оказалось спрятано еще больше загадок, летающих стульев, ряды бесконечных сортирных кабинок и жуткая Клетка. Навстречу гостям из-за железных прутьев вышла крохотная девочка. «Кажется, мы попали в историю, – подумали журналисты. – В совсем другую историю. В сказке о Шапочке и Волке такого не было». Девчушка посмотрела на них большими грустными глазами в два пикселя и сказала: «Убей меня, Джо, пожалуйста!». А потом наступила тьма.

Они пришли в себя от бодрого удара разводным ключом по корпусу их штатного компьютера. Посланный на выручку свихнувшейся машине техник службы Mental Repairs Inc. как раз устранял последние следы шизофрении и остатки фобий с жесткого диска. Проведя финальные манипуляции с ложной памятью, мастер удалился, оставив журналистам визитку психотерапевта Романовского. Для профилактики, как объяснил немногословный техник, дальнейших обострений.

Игрожурналисты переглянулись: вот она, тенденция! Независимые разработчики все чаще используют теории классической психологии и методы психотерапии в качестве топлива, разгоняющего сюжет игры, а заодно развеивающего окрестную «вомглу». Причем выходит у них нечто совершенно отличное от привычных психолого-мистических триллеров: минимум мистики, максимум психотерапии. Психологические теории на любой вкус и обязательный катарсис, как итог любого сеанса консультирования. Какое направление поможет вашим трудностям, то есть конечно, мы хотели сказать, развлечет привередливого геймера, и не такое на своем веку видавшего? Выбирайте по результатам сеанса супервизии*, который мы устроили создателям наиболее заметных игр с психологическим уклоном, как вышедших, так и выходящих. Всем опрошенным мы предлагали стандартный набор вопросов и несколько персональных, зависящих от специфики конкретной игры.

А начнем мы с тех, кто проложил Тропу, приведшую журналистов в область психиатрии.

*** Супервизия (лат. *super* «сверху, над», *visio* «видение») – один из методов подготовки и повышения квалификации в области психотерапии; форма консультирования психотерапевта в ходе его работы более опытным, специально подготовленным коллегой (супервизором), позволяющая психотерапевту систематически видеть, осознавать, понимать и анализировать свои профессиональные действия и свое профессиональное поведение.**



Tale of Tales

Михаэль Самин и Орайя Харви, дуэт независимых разработчиков из Бельгии, повторяют путь, пройденный классической психологией на этапе ее зарождения. На заре своего появления она отпочковалась от философии – так и Tale of Tales, начав с размышления над философскими проблемами, анализируя мифы и сказки, уперлись в теорию архетипов Юнга, совершив неосознанное субъективное открытие. Жизнь (The Endless Forest, первая их работа), Смерть (The Graveyard, вторая), Мать и, конечно же, Волк-Трикстер. А смысл, в лучших традициях психоанализа, геймер всему этому должен придать сам.



? В последний год, кажется, независимые разработчики стали регулярно выпускать игры, объясняющие мотивы поведения героев с позиций классических психологических теорий. Согласны ли вы с этим? В чем, на ваш взгляд, причина?

Мы такой тенденции не заметили. Но, возможно, мы просто слишком мало знаем о психологии.

Что мы наблюдаем, так это растущий интерес независимых разработчиков ко внутреннему поэтическому опыту. Вероятно, это происходит потому, что технологии становятся все доступнее людям без естественнонаучного образования. Тем, кто предпочитает излагать свои мысли более субъективно.

? Можно ли сказать, что The Path из числа «психологических» игр? Если да, что вас подвигло сделать ее такой?

Поскольку мы ничего не знаем о психологии, мы определенно не делали The Path такой специально. Но не исключено, что то, что у нас получилось, похоже на своего рода сон, который психологи-любители могут проанализировать, играя.

С другой стороны, несмотря на то, что The Path основана на нашем личном опыте, она ни в коем случае не про нас. Наоборот, она про игрока! Нам нравится думать о ней как об инструменте, с помощью которого люди могут размышлять над определенными вещами. Возможно, эти размышления и ведут к своего рода само-психоанализу.

? Психологический аспект вашей игры – пародия на повальное увлечение фрейдизмом (или другими теориями), желание подробней изучить мотивы героев, оправдание механики геймплея или что-то иное?

Нет, это определенно не пародия. Это инструмент познания. И для нас, и для игрока. В каком-то смысле, это не попытка найти ответы, но поиск еще большего числа вопросов. The Path, во многом, про то, что не стоит довольствоваться «простыми истинами».

? Какие ограничения это наложило на вас как на разработчиков или, может быть, дало вам какие-то преимущества в выбранном жанре?

Мы не думаем об этом в ключе «ограничений». Мы думаем о шансах и перспективах. The Path о раскрытии, а не о замыкании в себе.

Это касается как процесса разработки, так и игрового опыта. Мы независимые разработчики, и бюджеты наши весьма скромны. Поэтому все, что в итоге попадет в игру, должно быть хорошо продуманным и полноценным. Если мы вставляем туда героев, то хотим, чтобы они были интересными и привлекательными, стремимся, чтобы игрок почувствовал к ним расположение.

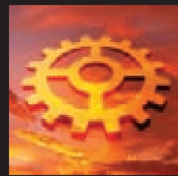
? Что это даст геймеру по сравнению с игрой, в которой поведение главного героя не настолько «психологично»?

Игроку приходится близко познакомиться с сестрами. Так зарождается связь между ними, что-то вроде дружбы. Эта дружба важна для получения удовольствия от игры, потому что большую часть времени вы проводите в тесной совместной работе с героинями. Они не просто пустые оболочки, представляющие геймера в игре.

Поэтому после финала у вас может появиться чувство, что вы нашли новых знакомых и провели с ними некоторое время. Возможно, вам грустно оттого, что все они умерли. Или вы счастливы, потому что ваше совместное путешествие было восхитительным приключением. Может быть, вас радует тот факт, что вы стали частью их жизни на какое-то время.

? Как вы думаете, современные психологические теории помогают делать миры игр более живыми или более упорядоченными по сравнению с творчеством человека, не имеющего представления о них?

Сами мы таких теорий не используем. Так что, вероятно, можно обойтись и без них. Думаем, их с успехом могут заменить художественный вкус и своего рода интуитивное понимание психологии человека. Мы предпочитаем, чтобы эти вещи оставались неопределенными, даже «сверхъестественными». Если слишком увлекаться наукой, есть риск свести все к «формулам». Но вдохновляться психологическими теориями, несомненно, хорошее дело.

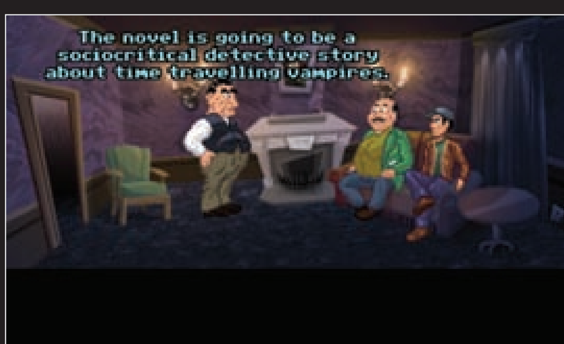


Renzo Thonen

Прогресс достиг невиданных высот, и в некоторых странах уже довольно давно профессионально учат делать игры. А там, где обучение, там и сдача зачетных материалов. Это для России «дипломная игра» редкость, хотя и отечественная история знает прецеденты (взять вот хотя бы дипломные работы наших редакторов, Ильи Ченцова и Сергея Цилюрика).

Спецкурсы по психологии читают в любом уважающем себя высшем учебном заведении; то, что где-нибудь да встретятся «отчетная психология» и «отчетное игростроение», с самого начала не вызывало сомнений. Обе дисциплины очень вовремя пришлись по душе Ренцо Тёнену из Швейцарии, и вот уже геймеры всего мира могут наслаждаться психоанализом высшей пробы, внимая двум его героям: детективу-разносчику пиццы, расследующему смерть хомяка в Murder in a Wheel и технику-аналитику ментальных проблем офисного оборудования в Mental Repairs, Inc. Ядреный замес!

Сейчас Ренцо 31 год, и он работает геймдизайнером в небольшой швейцарской компании, а игроки всего мира приобщаются к парапсихологии и машинному психоанализу благодаря двум его маленьким шедеврам. Ищите их на нашем диске в этом и следующем номерах, читайте рассуждения Ренцо о месте психологии в индустрии.





? В последний год, кажется, независимые разработчики стали регулярно выпускать игры, объясняющие мотивы поведения героев с позиций классических психологических теорий. Согласны ли вы с этим? В чем, на ваш взгляд, причина?

Тенденции меня волновали мало, хотя я думаю, что приключенческие игры по сути своей тяготеют к сюжетам, в которых больше внимания уделяется персонажам, чем экшну. Психология позволяет жанру раскрыться с неожиданной стороны и предоставляет нехоженое поле интересных, еще не рассказанных сюжетов.

? Можно ли отнести ваши игры к числу «психологических»? Если да, что вас подвигло сделать их такими?

Mental Repairs, Inc., несомненно, следовала этим путем, хотя выбор тенденции и не был сознательным. Я не мог позволить себе включить в игру много событий и локаций, ведь мне дали всего четыре месяца, чтобы завершить проект (он стал последним этапом в получении мной степени бакалавра). Нельзя создать приключение, вмещающее в себя целый мир, в такие сроки, поэтому я и придумал историю одного протагониста в сравнительно небольшом пространстве, сфокусированную на психологии.

Murder in a Wheel скорее представляет собой реверанс в сторону классических историй с убийствами (равно как и приключенческих игр старой школы), я просто использовал множество стереотипных характеров оттуда.

? Психологический аспект ваших игр – пародия на повальное увлечение фрейдизмом (или другими теориями), желание подробней изучить мотивы героев, оправдание механики геймплея или что-то иное?

Отправной точкой для Mental Repairs стала склонность людей наделять чертами личности неживые объекты. Если в будущем механизмы действительно станут разумными, думаю, они, как и люди, будут страдать от психологических проблем. Так я сформулировал черты моего протагониста, и отсюда начал разрабатывать историю.

? Какие ограничения это наложило на вас как на разработчика или, может быть, дало вам особые преимущества в выбранном жанре?

Работая над маленькой независимой игрой-приключением, разумно сосредоточиться на нескольких персонажах и сделать их более объемными. У меня не было времени на создание множества локаций и действующих лиц, поэтому я ограничился полудюжиной героев (большинство из которых машины), и попытался выжать из них максимум.

? Что это даст геймеру по сравнению с игрой, в которой поведение главного героя не настолько «психологично»?

Если персонажи ведут себя «по-человечески», то это, несомненно, поможет человеку, сидящему перед монитором, погрузиться в мир игры. Я помню несколько эпизодов из коммерческих проектов, в которых меня попросту вышвырнуло из истории благодаря внезапным нехарактерным, необоснованным поступкам протагониста.

? Как вы думаете, современные психологические теории помогают делать миры игр более живыми или, может быть, более упорядоченными по сравнению с творчеством человека, не имеющего представления о них?

Я не так много знаю о том, что лежит за пределами «популярной психологии» (хотя для Mental Repairs и проводил некоторые исследования). Но полагаю, что этих базовых знаний дизайнеру достаточно, чтобы сознательно отойти от придумывания шаблонных или ведущих себя нелогично персонажей.

? В обеих ваших играх действуют психологи (довольно своеобразные), в конце обеих следуют пространные психологические трактовки произошедшего. Чем вызвано такое внимание к подсознанию?

Психология в Murder in a Wheel была в большей степени задействована, чтобы оправдать абсурдную концепцию зверского убийства хомяка.

В Mental Repairs мне хотелось, чтобы образ Хенрика, протагониста, заключал в себе загадку, раскрывающуюся в конце. Так как этот секрет «зарыт» у него в подсознании, герой узнает о нем в одно время с игроком. Мне нравится такой подход, ведь он позволяет держать игрока и героя на одном уровне знаний о происходящем, что еще больше способствует погружению.

? Планируете ли вы в дальнейшем опираться на ту же схему создания игр и использовать разные психологические теории для конечных объяснений (в одной игре, например, все объясняется с точки зрения психоанализа, в другой – с точки зрения гештальт-психологии и т. д.)?

Не могу сказать, где меня настигнет новая история, подходящая для создания игры. Вероятно, я уже не буду фокусироваться на психологии в той же степени, что и в Mental Repairs.



Remigiusz Michalski

Не только у игровых персонажей бывает интересная и даже удивительная судьба. Создатель Downfall, двадцатисемилетний поляк Ремигиуш Михальски, последние шесть лет живет в Англии и работает медбратом. В течение четырех из них он ухаживал за пожилыми пациентами, повредившимися умом. А еще он большой фанат Стивена Кинга. Несомненно, одно наложилось на другое. Результат впору сравнивать с лучшими образцами жанра ужасов вроде Silent Hill, что мы и сделали в рецензии, опубликованной на соседних страницах. А здесь предоставим слово самому господину Михальски, пусть расскажет нам, как дошел до жизни такой.

? В последний год, кажется, независимые разработчики стали регулярно выпускать игры, объясняющие мотивы поведения героев с позиций классических психологических теорий. Согласны ли вы с этим? В чем, на ваш взгляд, причина?

Мне сложно судить. Я был слишком сосредоточен на собственном проекте, времени знакомиться с другими играми в течение последнего года практически не было... Думаю, мне нужно многое нагнать! Но если вы правы, это, несомненно, хорошая новость. Я сыт по горло пустыми клише и персонажами, чья единственная цель в жизни – бежать вперед, давя на гашетку. Создавая подобные игры и играя в них, мы, геймеры, позволяем себе глуповато выглядеть в глазах общественности. Не хочу сказать, что такие проекты вообще не имеют права на существование, но считаю, что баланс немного сбит. Игры должны радовать душу, а не только услаждать взор, бросать вызов интеллекту, а не только рефлексам. Описанный вами способ рассказывать истории – хорошая тенденция. Он позволяет заглянуть герою игры в голову, почти так же, как это бывает в романах и практически в точности так, как это делают психиатры. За исключением одного: полностью контролировать поведение «пациента» и непосредственно переживать его опыт гораздо интереснее.

? Можно ли сказать, что Downfall из числа «психологических» игр? Если да, что вас подвигло сделать ее такой?

Да, моя игра такая. Я работал с душевнобольными, и у меня есть некоторые знания по психологии, позволившие сочинить правдоподобную историю о невероятных событиях, место которым – в бреду сумасшедшего. Думаю, временами я чувствовал себя психиатром, анализирующим проблемы клиентов с безопасной высоты своего кресла. С той только разницей, что пациенты мои – плоские спрайты внутри компьютерной игры, говорящие то, что я хочу от них услышать... Если задуматься, это же очень здорово!

? Психологический аспект вашей игры – пародия на повальное увлечение фрейдизмом (или другими теориями), желание подробней изучить мотивы героев, оправдание механики геймплея или что-то иное?

Разумеется, с самого начала планировалось придать Downfall немалую психологическую глубину. Впрочем, я был заинтересован в большей степени экспериментами со своими собственными идеями и не пытался опереться на какие-то популярные теории. Одной из важнейших тем в игре, помимо шизофрении, является анорексия. В конце концов, фигура Софии, представляющей основную опасность для жены главного героя, наделена двумя чертами – она невероятно жирная и злая... а что может быть хуже для анорексички, чем мысль о том, что ее сожрет и переварит невероятно толстая версия ее же самой?

? Какие ограничения это наложило на вас как на разработчика или, может быть, дало вам какие-то преимущества в выбранном жанре?

В каком-то смысле, это дало мне преимущества, позволило, например, создать разнообразные и весьма оригинальные загадки, зачастую основанные на жестокости и садизме. Таким образом я бросил вызов геймерам, заставляя их совершать поступки, неприемлемые в других играх (*здесь наш собеседник ошибается или недостаточно информирован. – М. П.*) и, тем более, в жизни. Разумеется, мотивы его действий хорошо продуманы. Большинство из нас пойдет на что угодно, лишь бы спасти тех, кого мы любим, по крайней мере, я так полагаю. Но дилемма остается – где ты переходишь черту? Вправду ли игра ожидает, что ты дойдешь до предела? Downfall ставит геймера в неудобную позу, вбивает его, как кол, между этикой и верностью, спрашивает, кто он на самом деле, способен ли он принимать такие решения.

? Что это даст геймеру по сравнению с игрой, в которой поведение главного героя не настолько «психологично»?

Все просто – игроки получают опыт, очень похожий на реальный. Они становятся участниками серьезной интеллектуальной истории и могут идентифицировать себя с вовлеченными в нее персонажами. Их проблемы – реальные человеческие проблемы. Я полагаю, видеоигры могут воссоздавать эти вещи точно так же, как книги или фильмы.

? Как вы думаете, современные психологические теории помогают делать миры игр более живыми или, может быть, более упорядоченными по сравнению с творчеством человека, не имеющего представления о них?

Это один из способов сделать игры более настоящими, но не единственный. Если мир убедителен, неважно, создан ли он на основе психологических теорий или просто удачных абстрактных идей.

? Почему вы решили сочинить маниакальную историю?

Может быть, я сам немножечко маньяк? (Смеется.)

? Что вы думаете о главном герое? Какие чувства к нему испытываете?

Джо смущен и растерян. То, что он постоянно пытается наладить свою жизнь, делает его превосходным героем для игры-приключения, однако именно эта потребность ломает его, погружая в пучину безумия, которое всегда – дорога в один конец. Он в чем-то антигерой, далек от совершенства, совершает ошибки, но в этом его человечность. Я слишком хорошо знаю, что иногда, стараясь помочь людям, мы только вредим им и раним их еще больше.

? Как по-вашему, игра затрагивает серьезные проблемы, или же вам просто хотелось создать интересную историю, полную мрачной иронии?

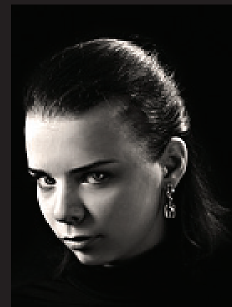
На самом деле и то, и другое. Я всегда любил мрачные истории и печальные песни, но понимаю, что нужно протащить изрядную долю иронии и юмора в игру, чтобы большинство игроков смогло происходящее вынести. Мне кажется, баланс я соблюл верно. Получилась ни в коем случае не комедия, но и самоубиваться вы после игры не станете.

? Какие отзывы вы получали относительно развязки, были ли игроки удовлетворены возможными вариантами концовки или разочарованы? Считаете ли в целом созданную ситуацию «безвыходной» или же думаете, что в каком-то из вариантов все закончилось лучше, чем в других?

До настоящего момента реакция публики была очень позитивной. Я старался, чтобы финал получился неожиданным, а у геймера был выбор. В Downfall четыре разных концовки и два эпилога, и кое-что в них зависит от решений, принимаемых по ходу игры. Я не могу сказать, что предпочитаю один конец истории другим, поскольку каждый из них полностью меняет точку зрения на произошедшее. Может быть, именно поэтому я и добавил в игру разные концовки – потому что сам не был уверен, какого финала я хочу для истории?

? Стоит ли ждать продолжения?

Прямо сейчас я ничего не планирую, но не исключаю такой возможности в будущем.





Sine Causa

Наконец, в наши сети попали авторы игры, которая еще даже не вышла. Скромно притулившийся на маленьком пятачке «ярмарки проектов» среди махровой казуальщины удивительный «фотоквест» взорвал мозг многим посетителям КРИ. На экране мелькали красивые люди, дизайнерские черно-белые фоны с редкими вкраплениями цвета (привет, господин Боукс!), психиатр в белом халате. А по эту сторону экрана трио серьезных молодых людей в аналогичных прикидах рассказывало о будущем своей игры.



? В последний год, кажется, независимые разработчики стали регулярно выпускать игры, объясняющие мотивы поведения героев с позиций классических психологических теорий. Согласны ли вы с этим? В чем, на ваш взгляд, причина?

Да, и мы этому рады. Психология изучает психику, а психика – это то, что превращает живое существо в личность. Знания о психике могут помочь разработчику сделать личность из набора текстур.

В кругу разработчиков все чаще слышится слово «реалистичность», но относится оно в первую очередь к графике. И тем не менее, создав живую и правдоподобную оболочку, хочется заполнить ее не менее правдоподобным содержимым, иначе геймер, мягко говоря, разочаруется в таких болванчиках. Приближение мира игры к реальному опыту живого человека позволяет ему поверить в этот мир и игровой конфликт. Чем лучше это получается, тем серьезнее можно делать игры.

? Можно ли сказать, что ваша игра «психологическая»? Если да, почему вы решили сделать ее такой?

Надеемся, что да.

Захотелось реализовать интересный, глубокий сюжет. Драматический элемент можно привнести в сценарий с помощью хорошо продуманных диалогов между персонажами, а для этого сами персонажи должны обладать яркими характерами. Без психологии, как видите, тут обойтись сложно. С той же целью мы выбрали для нашей игры жанр визуальной новеллы – это та форма, которая позволяет вынести на первый план именно историю.

? Психологический аспект вашей игры – пародия на повальное увлечение фрейдизмом (или другими теориями), желание подробней изучить мотивы героев, оправдание механики геймплея или что-то иное?

Мы уже упоминали диалоги. На них построена вся наша игра, и мы не можем позволить себе делать их скучными. Знание психологии как таковое не украсит тексты, но поможет прописать характеры персонажей и взаимодействие между ними. А еще изучение психологии подсказало некоторые сюжетные повороты и просто стало для нас интересным жизненным опытом.

? Какие ограничения это наложило на вас, как на разработчиков, или, может быть, дало вам какие-то преимущества в выбранном жанре?

Есть в таком подходе и минусы, и плюсы. С одной стороны, нам теперь приходится жестко следить за мотивацией персонажей и думать о закономерности любых их действий. Раз уж делаем ставку на реалистичный мир и правдоподобные отношения между людьми, то deus ex machina нам теперь не помощник. С другой стороны, в нашу историю легко поверить, нашим персонажам легко посочувствовать или, наоборот, отнестись к их поступкам неодобрительно. Это касается и главного героя, которого вы сможете «отыграть», действуя так, как если бы все происходило с вами самими в реальной жизни.

? Что это даст геймеру по сравнению с игрой, в которой поведение главного героя обрисовано не настолько «психологично»?

Игры отличаются от кино и книг интерактивностью, и именно психология позволяет реализовать ее наиболее полно. То есть человек не просто управляет персонажем, получая со стороны подсказки куда идти, что принести или кого пристрелить. Он принимает решения не только в отношении своего alter ego, но и в отношении себя самого.

? Как вы думаете, современные психологические теории помогают делать миры игр более живыми, или, может быть, более упорядоченными по сравнению с творчеством человека, не имеющего представления о них?

Отсутствие знаний не может стать преградой для творческого человека. Но их наличие помогает найти путь к воплощению задумки.

? Вы продолжаете традицию «Мора. Утопии», «Тургора» и Sublustrum. Не думаете ли вы, что подобные игры можно уже выделять в отдельный поджанр? Как бы вы его назвали? «Игры разума»?

Скорее уж «игры чувства». Но, честно говоря, деление на жанры больше подходит для полок в магазинах. Очень не хотелось бы, чтобы игры, задевающие струнки души, обозначались ярлыком и тем самым обособлялись от других. Ведь проекты с серьезной психологической составляющей могут быть созданы на основе уже имеющихся жанров. Это элемент сюжета, а не жанрообразующий признак. Шутер от первого лица с красивой и хорошо продуманной романтической линией не перестанет быть шутером.

? Что для вас психология? Хороший инструмент для связывания воедино сюжетных фрагментов, способ самовыражения, может быть, с ее помощью вы совершили какие-то субъективные открытия, которыми хотите поделиться с окружающими?

Каждый член нашей команды любит читать и читает много, в том числе и научные издания. Некоторые из полученных знаний мы стремимся передать игроку, чтобы прохождение было для него хоть немного полезным. И из этих книг лишь часть относится к трудам по психологии, психоанализу, психиатрии, психологии масс, психологии религиозных сект, социальной психологии, криминальной психологии. Так что для нас психология – это часть игры, но вовсе не игра целиком. **СИ**


[PROTOTYPE]™
СТАНЬ ВСЕМ. ИЗМЕНИ ВСЕ.
Тебя зовут Алекс Мерсер. Ты – прототип, совершенное оружие, способное превращаться во что угодно.
Ничего не помня и не чувствуя жалости, ты должен пробиться в сердце заговора, создавшего тебя.
И тогда виновные понесут наказание.
12.06.09
WWW.PROTOTYPEGAME.COM
РЕКЛАМА
18+
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360
ACTIVISION.
activision.com





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

За покупками

Тема «правильных» и «неправильных» цен на видеоигры часто поднимается читателями. Иногда ваши претензии необоснованны, иногда – очень даже верны.

В дни E3 2009, которая проходила в Лос-Анджелесе, довольно глупо было не зайти в местные игровые магазины. Например, в сеть GameStop. В ней я прикупил подержанную Fallout 3 (PS3) за $50, новые Dragon Quest IV (DS) – $30 и Disgaea 3 (PS3) – $27. Плюс налог с продаж в 9.25%. Кстати, когда тут обсуждают низкие цены в США (которые и вправду низкие), все как-то забывают о том, что к магазинной стоимости (и той, которая озвучивается в новостях в профильной прессе) нужно всегда прибавлять налог с продаж (от 5 до 10 процентов, в зависимости от штата). Мелочь, а напрягает. Но в любом случае экономия существенная.

Да, даже стандартная цена на игру в $50-60 напрягает многих российских геймеров. Особенно тех, кто привык качать все бесплатно или покупать у пиратов за 100-200 рублей. Тут ничего не поделаешь – ворованное всегда будет дешевле легального, хотя бы чуть-чуть. Да и в Европе игры продаются за 50-60 евро, а это – еще почти на 40% дороже, чем в США. Платить по три тысячи рублей за новый хит? No way! Но вот обратите внимание: даже в Штатах я не стал брать ни одну из новинок, продающихся за полную цену. Вместо этого взял несколько не самых новых или же нишевых игр, но со скидкой. При желании можно было покопаться в коробке с играми для PlayStation 3 по $20 или даже по $10, и найти немало интересных вещей.

Фактически «полная цена» – это сумма, которую запрашивают с геймеров, желающих насладиться новинками первыми. Сразу после релиза. И обязательно новую версию, с диском, который никто прежде не трогал. После этого стоимость игры естественным образом сокращается – быстро или медленно – и в итоге начинает соответствовать реальному качеству продукта с точки зрения геймеров. Тот же Fallout 3 еще долго нельзя будет купить дешевле $50. А проходняк по мотивам кинофильма упадет в цене вдвое-втрое через несколько месяцев после релиза. Еще один отличный пример – стоимость подборки картриджей Sonic the Hedgehog 1, 2, 3 и Sonic & Knuckles для Sega Genesis (она же Mega Drive). Они мне обошлись в 8, 10, 25 и 25 долларов соответственно. Никто не навязывал потребителям эти ценники силой – они адекватны реальному спросу и реальному предложению на эти картриджи. Кстати, какой-нибудь крутой хит для Sega Saturn, вроде Panzer Dragoon Saga, может стоить и вовсе $100-150 за копию. И покупают ведь.

В России, к сожалению, все не так. У нас нет ни системы прокатов, ни понятной и прозрачной схемы скидок. Я прихожу в крупную торговую сеть и вижу, что за Resident Evil: Umbrella Chronicles просят около 500 рублей, а рядом лежит Fire Emblem: Radiant Dawn, на которую никакой скидки нет, – плати 1800. Хотя с обеими одна и та же проблема: на складах лежит куча нераспроданных копий, которые раздаются всем желающим с дисконтом в 70%. Да, иногда можно случайно приобрести старый хит за смешные деньги, но на это нельзя рассчитывать. Что еще хуже, у нас отсутствует культура потребления игр – отсюда и желание получить все игры сразу в день релиза и бесплатно (даже если потом они будут тупо валяться на полке). У меня дома до сих пор лежит пять-шесть нераспечатанных игр, взятых по принципу «хочу, чтобы было», – и это совершенно неправильно. Просто бездарно потраченные деньги.

А ведь когда-то давно все это было. Во времена Mega Drive большинство торговых точек без проблем обменивало старые игры на новые с доплатой. Стоимость картриджей существенно разнилась – за один просили 40 рублей, за другой – все 150 (при курсе доллара в 6 рублей). Что характерно, продавцы в точках могли с легкостью определить рыночную стоимость игры по ее названию, и не было проблем с тем, чтобы обменять какую-нибудь Beyond Oasis на первую часть Sonic the Hedgehog плюс Alien Storm плюс еще получить тридцать рублей сверху. Совсем новые игры (например, Ultimate Mortal Kombat 3 или Toy Story) поступали в продажу и по 200 рублей, но затем их стоимость естественным образом падала – совсем как в США в наши дни. И нельзя сказать, что это сильно подрывало доходы, скажем так, поставщиков картриджей. Самые любимые игры все равно не приносились геймерами на обмен, а оставались дома, для коллекции. Так что чем лучше продукт – тем больше копий продано. По-моему, совершенно честно.

Претензии нужно предъявлять не к «завышенным» ценам на игры, а к отсутствию гибкости в способах ведения бизнеса. Да, можно закупить двадцать тысяч копий игры, привезти в Россию и тупо продавать за 3 000 рублей. Дескать, кому очень надо – тот возьмет. Но такой «прямолинейный» бизнес как раз и заставляет пользователей искать нелегальные копии и чиповать Xbox 360. Я готов купить Metal Gear Solid 4 в день релиза и за полную цену. Но вот, например, я пропустил в свое время Lost Odyssey, хочу взять себе игру сейчас и обоснованно рассчитываю на дисконт. Заглядываю в магазин – а она стоит столько же, сколько и полтора года назад. Спасибо, до свиданья. Я лучше закажу себе через Интернет из Великобритании. В три раза дешевле.


ОДИН ВЫСТОИТ.
ОДИН ПАДЕТ.
TRANSFORMERS
REVENGE OF THE FALLEN
THE GAME
ИГРА В ПРОДАЖЕ С 26 ИЮНЯ
ФИЛЬМ В КИНО С 24 ИЮНЯ
12+
PlayStation 2
Games for Windows
XBOX 360
Wii
NINTENDO DS
ACTIVISION
РЕКЛАМА

На полках

Лучшие игры в продаже



Артем Шорохов

На ниве спортивных симуляторов обычно процветает персональное соперничество: на каждую FIFA найдется свой PES, а на Virtua Tennis – Top Spin. Случаются и исключения: мало кто осмелится тягаться на равных с Fight Night или Tiger Woods PGA Tour. Сегодня мы получили новую дисциплину в лице UC 2009: Undisputed, но уже завтра ожидаем острой конкуренции со стороны Elctronic Arts и ее MMA. По многочисленным свидетельствам, смешанные единоборства намереваются поспорить в популярности с боксом – причем как в телевизионных рейтингах, так и в игровых чартах. И готовиться к этому индустрия начала уже сейчас.



«Страна Игр» рекомендует

Tiger Woods PGA Tour 10 (Xbox 360, PS3) **sports.traditional.golf.simulation**	9.5
Downfall (PC) **adventure.third-person**	9.0
inFamous («Дурная репутация») (PS3) **action-adventure.freeplay.sci-fi**	9.0
Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure (DS) **action.platform.2D/special.puzzle**	9.0
UFC 2009: Undisputed (Xbox 360, PS3) **fighting.3D/sport.MMA_simulation**	8.5
Fight Night Round 4 (Xbox 360, PS3) **sports.traditional.boxing**	8.5
Red Faction: Guerrilla (PC, Xbox 360, PS3) **shooter.third-person.sci-fi.freeplay**	8.0
Война в небе – 1917 (PC) **simulation.flight.WWI**	8.0
Prototype (PC, Xbox 360, PS3) **action-adventure.freeplay**	8.0
Звездные волки 2: Гражданская война (PC) **strategy.role-playing.sci-fi**	8.0

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

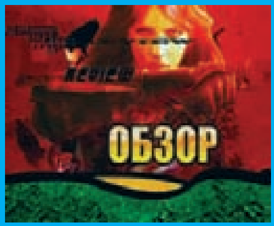


ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

Мини-обзоры

Смотрите также



Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV



Наши правила

Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.



Также в этом месяце

Tropico Reloaded
(PC, 24 июля 2009 года)
Компиляция из оригинальной Tropico (симулятора хозяина острова), дополнения Paradise Island и сиквела Tropico 2: Pirates Cove.

Wolfenstein
(PC, PS3, Xbox 360, 28 августа 2009 года)
С одной стороны, еще один шутер про отстрел нацистов. С другой – это все-таки Wolfenstein, популяризовавший в свое время не только жанр FPS, но и тематику Второй Мировой.

G-Force
(PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS, PSP, 19 июня 2009 года)
Игра по 3D-мультфильму от Джерри Брукхаймера тоже сможет похвастаться стереоскопическими эффектами – но только в версиях для PS3 и Xbox 360. Интересно, разноцветные очки прилагаются?

Rygar: The Battle of Argus
(Wii, 3 июля 2009 года)
Wii-мейк PS2-игры 2002 года про античного воина с «бронедиском» – щитом на цепи, управляемым Wii-пультом. Обещаны новые приемы, противники и игровые режимы.

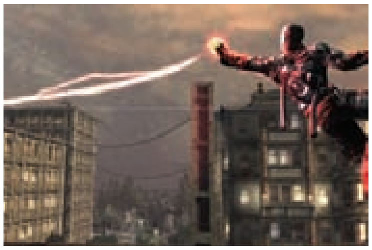
G.I. Joe: The Rise of Cobra
(PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS, PSP, 31 июля 2009 года)
Приуроченная к выпуску одноименного фильма игра продолжит сюжет киноленты. Кооперативное прохождение, 16 персонажей на выбор, 20 уровней для любителей фигурок линейки G.I. Joe.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Новые темы



Red Faction: Guerrilla
Когда-то марсианские шахтеры вместе с силами EDF уничтожили корпорацию Ultor. Прошло 50 лет, и спасители сами стали тиранами. Red Faction снова вступает в бой!
Читайте на странице 66



inFamous («Дурная репутация»)
Исполнение выше всяких похвал! Причем, если картинку inFamous можно оценить поразному, то игровой процесс, управление, дизайн виртуального мира – на твердые «пятерки».
Читайте на странице 70



Fight Night Round 4
Две недели назад назад мы тестировали превью-версии игры, и вот у нас в руках уже финальный продукт. Полочный вариант мало чем отличается от того, что мы уже успели изучить, так что настоятельно советуем прочесть июньскую статью.
Читайте на странице 86

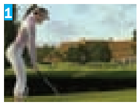
РЕЦЕНЗИЯ

PS3

XBOX 360

НА ПОЛКАХ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Tiger Woods PGA Tour 09
2 Tiger Woods PGA Tour 08
3 Tiger Woods PGA Tour 07

9.5

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ – СТРАНА ИГР
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА – СТРАНА ИГР
ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР – СТРАНА ИГР


ТЕКСТ

Алексей Бутрин



Справа: Разработчикам настолько понравилась собственная придумка с «живой» погодой, что в режиме случайного изменения условий на корте, дождь начинает идти чуть ли не в каждом втором матче.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
sports.traditional.golf.simulation
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Tiburon
Количество игроков:
до 4
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
tigerwoodspgatour.easports.com
Страна происхождения:
США

› Tiger Woods PGA Tour 10

У каждого вида спорта – свой входной порог. Чтобы заниматься футболом, ничего, кроме мяча и желания, не потребуется. Гольф – совсем другое дело! Один только комплект клюшек обойдется в круглую сумму, не говоря уже об абонементе гольф-клуба. Почему бы тогда не начать знакомство с этим видом спорта с лучшего симулятора на планете?

Большой диапазон погодных условий, которые очень сильно влияют на прохождение корта, всегда был фирменной фишкой PGA Tour, но теперь все стало еще лучше – погода меняется в реальном времени! А в опциях игры можно выбрать синхронизацию прогноза с сайта weather.com, и тогда на ваших кортах во время игры будет такая же погода, как и на их реальных прототипах. К примеру, в начале матча на небе собираются тучи, и комментаторы гадают – пойдет дождь или нет. И на тебе – на третьей лунке таки накаркали! Полило как из ведра, и вот уже мяч после удара паттером не катится по пологой дуге в лунку, а чуть ли не плывет, вздымая фонтаны брызг, из-за чего силу удара нужно увеличивать минимум вдвое. Мелочь, а какая приятная!

Раз уж речь зашла о паттах, нельзя не упомянуть и о другом принципиальном нововведении PGA Tour 10 – новой системе игры на паттинг-грине. Помните, как это делалось раньше? Задаем силу удара крестовиной на геймпаде, берем поправку вправо-влево и… ба-бах! – лупим левым стиком на полную, как будто это подача с ти, а не самая деликатная часть игры. Теперь все сделано правильно, гениально и в то же время просто. Система прицеливания осталась нетронутой, но появилась шкала силы удара – чем дольше мы держим левый стик в отведенном назад положении, тем сильнее бьем (оранжевая зона на шкале показывает, насколько сильно нужно ударить). Заодно заметно улучшилась система предсказаний траектории паттов. В прошлых версиях PGA этот «оракул» настолько часто ошибался (особенно на сухой траве и при паттах под уклон), что я просто перестал им пользоваться и играл на грине строго на глаз. Теперь ему вполне можно доверять, но, к сожалению, помогает он, как и раньше, всего один раз на лунке, так что глазомеру по-прежнему отводится главная роль.

По следам полосатого Тайгера

Недостатка в дополнительных режимах игры в PGA Tour никогда не было, но разработчики новинки сумели преподнести сюрприз и на этом поприще. В игру был добавлен режим «флэшбеков», в котором необходимо повторять рекорды настоящих спортсменов – например, пройти последние девять лунок корта за такое же (или лучшее) число ударов. В случае достижений Вудса все еще интереснее и сложнее – требуется не только уложиться в заданное число пар,



Справа: Одно из интересных нововведений в PGA Tour 10 – плазменные экраны, на которых в реальном времени отображаются результаты участников матча; иногда с соседних лунок долетают комментарии об игре соперников и аплодисменты зрителей.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Новая система паттинга и улучшенный предсказатель траекторий паттов, изменение погоды в реальном времени, новый игровой режим о достижениях реальных спортсменов.

НЕДОСТАТКИ Единственный серьезный недостаток PGA Tour 10 – трава, которая почему-то получилась хуже, чем раньше; на фервее и паттинг-грине она больше похожа на ядовито-зеленый ковер.

РЕЗЮМЕ Уникальность сериала PGA Tour заключается даже не в высоком качестве, а в стабильности: каждый год Electronic Arts умудряется не просто не уронить планку качества, но и сделать игру еще лучше и удобнее. Если бы и другие спортивные симуляторы от EA придерживались того же правила, остальным разработчикам спортсимов можно было бы смело уходить на пенсию или срочно искать новые сферы для приложения своих талантов. PGA Tour – признанный король жанра, и больше тут добавить нечего.



Вверху: Тайгер Вудс увлеченно делится своими воспоминаниями. Слушайте внимательно – сейчас нам придется воплотить этот рассказ в игре.

но и полностью воспроизвести сценарий рекорда, т.е. выполнить все удары именно так, как это сделал Тайгер. Для пущей аутентичности все это сопровождается видеороликом, в котором мистер Вудс рассказывает, как все было на самом деле. «Стою я такой, весь в красном, а ветер встречный – прямо в харю. Послюнявил палец, прикинул силу и решаю, что надо пробить не пятым айроном, а четвертым. Фигак – а мяч летит на дальний край грина! Ёклмн! Ну все, думаю, перестарался… Ан нет – там на седьмой лунке как раз уклон почти в восемь градусов, ну и мяч, соответственно, после падения начинает откатываться на середину, ближе к флагштоку лунки – прям как по заказу». Выслушав подобный пассаж, предстоит сделать в точности то же самое, но при этом клюшку и силу удара придется подбирать самостоятельно. Главное – попасть в заданную зону и закончить лунку за то же число ударов, что и Вудс.

Ничуть не меньше порадовал и без того шикарный мультиплеер, в котором появился новый режим Play-The-PROs – теперь в таблицах чемпионатов отображаются не только результаты «односетян», но и статистика настоящих спортсменов. Просто фантастика! Настоящая погода, настоящие соперники… Глядишь, лет через десять, в PGA Tour 20 и призы настоящие выдавать будут.

Также добавилась система рейтингования игроков, которая больше не позволит опытным гольферам «издеваться» над новичками – если у вас хорошая игровая статистика, то и играть придется с более опытными соперниками. А обучающий режим Practice теперь интегрирован с мастером настройки клюшек. Соответственно, в ходе тренировки, обнаружив типичные для вашего стиля ударов недочеты (например, стабильный увод вправо), тренер сразу выдаст рекомендации по подстройке клюшек и поможет «пристрелять» их после тюнинга.

С травы воду не пить

Визуально игра изменилась мало. Разве что редактор персонажей стал еще более удобным и реалистичным, да количество мелких деталей на корте возросло. А вот с травой в «десятке», наоборот, почему-то не задалось – в большинстве случаев складывается впечатление, что играем мы не на аккуратно подстриженной лужайке, а на синтетическом паласе ядовито-зеленого цвета. Впрочем, на фоне реально важных улучшений это уже такие мелочи, что к ним даже придираться не хочется. **СИ**

Внизу: Внимание к деталям при моделировании кортов – по-прежнему выше всяких похвал.

Глоссарий

Бёрди (berdie) – количество ударов на лунке на один меньше, чем пар (например, лунка «пар 4» пройдена за 3 удара, а лунка «пар 5» – за 4).
Игл (eagle) – количество ударов на лунке на два меньше, чем пар.
Двойной игл или альбатрос (double eagle, albatross) – количество ударов на лунке, на три меньше, чем пар (лунка «пар 5» пройдена за 2 удара).
Эйс (ace) – лунка пройдена за один удар.
Богги (bogey) – количество ударов на лунке на один больше, чем пар.
Двойной богги (double bogey) – количество ударов на лунке на два больше, чем пар.
Драйвер – деревянная клюшка для подачи с ти; бывает двух разновидностей – с наклоном головки в 9 и 12 градусов (у второй – более высокая траектория).
Вуд, деревяшки – группа деревянных клюшек от 2W до 7W – младшие братья драйвера, бьют ближе, но точнее; основная особенность ударов вудом – относительно низкая траектория и большое число отскоков после первого касания травы мячом.
Айроны – группа железных клюшек от 1I до 9I. В отличие от вудов айроны более точны, бьют по высокой траектории и позволяют подкручивать мяч так, чтобы после касания травы он откатывался назад. В группу айронов входит подсемейство веджей – клюшек для ближних ударов, выхода из песчаных бункеров, из травы и т.п.; классических веджей три – SW (Sand Wedge), PW (Pitching Wedge) и LW (Lob Wedge).

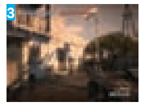
ПРОСТО ФАНТАСТИКА! НАСТОЯЩАЯ ПОГОДА, НАСТОЯЩИЕ СОПЕРНИКИ… ГЛЯДИШЬ, ЛЕТ ЧЕРЕЗ ДЕСЯТЬ, В PGA TOUR 20 И ПРИЗЫ НАСТОЯЩИЕ ВЫДАВАТЬ БУДУТ.

Настройка клюшек отныне доступна не только в качестве отдельной опции, этот режим теперь встроен непосредственно в тренировку.





ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1  2  3 

1 Red Faction
2 Saints Row
3 Battlefield: Bad Company

8.0

ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ — СТРАНА ИГР

На машинах можно не только гонять, но и таранить здания. Эффективность удара зависит от скорости и массы автомобиля.



› Red Faction: Guerrilla

Когда-то марсианские шахтеры вместе с силами EDF уничтожили богопротивную корпорацию Ultor. Прошло 50 лет, и спасители сами стали тиранами. Red Faction снова вступает в бой!



ТЕКСТ
Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person. freeplay.sci-fi
Зарубежный издатель:
THQ
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Volition
Количество игроков:
до 16
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.redfaction.com
Страна происхождения:
США

У компании Volition можно поучиться настойчивости и терпению. Вот уже больше восьми лет в каждом своем новом проекте тамошние разработчики обещают игрокам полную разрушаемость всего и вся. В 2001 году они собрали Red Faction и сразу раструбили на весь мир о революционном движке Geo-Mod, который-де позволит любой игровой уровень разобрать по кирпичику. Но игроков ждало разочарование. Red Faction на деле оказалась рядовым шутером, даром что про Марс и революционеров, повсеместно там бились только многочисленные стекла, а вожделенная «честная разрушаемость» ограничивалась вяло отлетающей штукатуркой да дырами в стенах. Спустя два года появилась Red Faction II (которая вышла еще хуже первой части), затем наступило затишье. За прошедшее время Volition отметились парой выпусков Saints Row, сопровождаемых все теми же пустыми обещаниями невиданной интерактивности. Наконец, в нынешнем июне вышла Red Faction: Guerrilla. С движком Geo-Mod 2.0 на борту, физикой от Havok и, аллилуйя, возможностью стереть мир в порошок.

Вандалы в городе

Поверьте на слово, такого праздника вандала вы еще не видели ни в одном экшне. Разумеется, в Battlefield: Bad Company тоже можно избавляться от стен при помощи взрывчатки, но там никто не позволит сровнять с землей здание целиком; даже если садануть по дому парой ракет, он все равно устоит.

Так вот очарование Red Faction: Guerrilla в том, что здесь позволяется раскурочить абсолютно все, кроме, разве что, гор и дорог. Причем благодаря продвинутым технологиям развалить один и тот же сарай можно десятком способов: обложить минами, затем, отбежав на почтительное расстояние, нажать красную кнопку на детонаторе и наблюдать, как несчастное строение разлетается на кирпичи. Или, вооружившись штатным молотом, раздробить несущие стены, после чего постройка печально скрипнет и медленно рухнет под собственной тяжестью. Не возбраняется и отыскать грузовик помощнее и с его помощью таранить ненавистное здание до полного его разрушения. И это далеко не все, вариантов – десятки.

На примере Red Faction: Guerrilla можно всерьез поучиться взрывному делу. Здесь все

Вся суть Red Faction: Guerrilla в тотальном разрушении.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Возможность уничтожить и взорвать все, что душе угодно. Неплохой дизайн некоторых локаций, масштабные битвы.

НЕДОСТАТКИ Скучные дополнительные и основные задания, невнятная режиссура, картонные персонажи, убогий сюжет.

РЕЗЮМЕ Red Faction: Guerrilla страдает тем же недугом, что и другие современные freeplay-игры: одна замечательная идея вытягивает все действо. В нашем случае тон задает всеобъемлющая разрушаемость. Взрывать мосты, варварски ломать кувалдой здания, таранить грузовиком казармы и уничтожать бензоколонки гораздо интереснее, чем следить за наивным сюжетом и выполнять десятки скучных миссий.

Спасение марса

Наверняка вам было бы интересно узнать, какие именно дополнительные задания приготовили разработчики. Для всех любопытных мы составили вот такой список.

Collateral Damage
Оседлав мотоцикл с безумным бородачом за рулем, берем в руки атомную пушку и начинаем сносить вражеские постройки и технику. Все это – на скорости.

Heavy Metal
Дают какую-нибудь мощную игрушку (танк или робота) и приказывают за отведенное время уничтожить положенное количество бронетехники.

Gurrilla Raid
Задача: вместе с группой соратников прорваться на базу и всех там убить.

Convoy
Иногда на карте вдруг появляется вражеский конвой с грузом, который следует уничтожить.

House Arest
Необходимо вломиться на базу EDF и вывести оттуда заключенных.

Demolition Master
Вам дают набор инструментов (скажем, десяток взрывающихся бочек и пистолет с тремя патронами) и ставят задачу за строго ограниченное время уничтожить определенное строение.



На собранные из разрушенных строений детали необходимо покупать апгрейды.



ОЧАРОВАНИЕ RED FACTION: GUERRILLA В ТОМ, ЧТО ЗДЕСЬ ПОЗВОЛЯЕТСЯ СРОВНЯТЬ С ЗЕМЛЕЙ АБСОЛЮТНО ВСЕ, КРОМЕ, РАЗВЕ ЧТО, ГОР И ДОРОГ.

сугубо реалистично, так что от размеров и высоты любого объекта напрямую зависит то, как его нужно взрывать. Скажем, гигантский мост можно буквально нашпиговать бомбами – ему это что слону дробина. Куда быстрее и проще взорвать опоры, после чего вся махина с грохотом ухнет в пропасть, утянув за собой людей и машины. Зрелище, кстати, незабываемое.

Еще одна важная деталь: уничтожение декораций ощутимо влияет на игру. Во-первых, в Red Faction: Guerrilla разрушенные объекты по мановению волшебной палочки не восстанавливаются, так что уж если развалили местный бизнес-центр, то его остов так и останется мрачной деталью пейзажа до самого финала. Во-вторых, поведение массовки (праздно прогуливающихся граждан и раскатывающих автомобилей) тоже меняется сообразно обстоятельствам. После взрыва того же моста несчастные мирные жители будут вынуждены делать большой крюк в объезд – станет иным весь транспортный поток локации. К концу ожесточенного сражения внешний вид марсианского мирка существенно изменится, но места былых битв все же узнаются без труда.

Внизу: Любое строение можно уничтожить десятком разных способов.



Бескомпромиссная разрушаемость – это краеугольный камень, на котором держится вся эта игра про очередную войну на Марсе. И разработчики это осознавали как никто другой – они педалируют тему с завидным рвением: львиная доля дополнительных заданий связана либо со сносом чего-нибудь на время, либо с уничтожением многочисленных баз противника; все улучшения покупаются на детали, которые вываливаются из разрушенных зданий, и даже ломание бесхозных контейнеров всячески вознаграждается.

Благодаря физическому движку все сражения тоже смотрятся весьма эффектно. Машины бодро взрываются, теряя детали, ударная волна вышибает стекла в ближайших домах. Битвы выглядят, как в голливудском боевике, а особенно ярким шоу становится, когда в дело вступают танки, шагающие роботы, вооруженные ракетами, и вражеская авиация.

Но только на этом, в общем, и строится вся игра. Убери разрушения – и Red Faction: Guerrilla тотчас обернется стоеросовым freeplay-экшном без единой светлой мысли.

Революция

Здешний сюжет – своего рода пересказ первой части. Разработчики забрасывают главного героя на Марс, где, как и несколько лет назад, вновь царит хаос и угнетают простых рабочих. После того как полсотни лет

Многообразие

На «продвинутой» разрушаемости строится практически вся одиночная кампания, но стократ интересней Geo-Mod 2.0 влияет на мультиплеерные сражения. В той же Battlefield: Bad Company мы успели привыкнуть к тому, что крепкая с виду стенка уже не защитит от ракеты. Однако Red Faction: Guerrilla идет еще дальше. Теперь чувствовать себя в безопасности нельзя нигде, а монументальное здание легко может стать братской могилой. Злобного кемпера, засевшего с винтовкой на крыше, больше не нужно выманивать или хитро обходить с тыла – достаточно заложить взрывчатку вокруг постройки и похоронить наглеца под грудой обломков. Это положительно сказалось на динамике схваток – теперь мало кто рискнет долго отсиживаться в укрытии, а игроки постоянно перемещаются, ведя огонь преимущественно в движении. Сетевые баталии в Red Faction: Guerrilla, нужно заметить, одни из лучших за последнее время.


Захватив трофейный БТР можно устроить знатное светопреставление.


Вверху: Чтобы разрушить вот такой мост, можно долго и упорно стрелять по нему из ракетницы, либо просто взорвать несущие опоры.

ОЧАРОВАНИЕ RED FACTION: GUERRILLA В ТОМ, ЧТО ЗДЕСЬ ПОЗВОЛЯЕТСЯ СРОВНЯТЬ С ЗЕМЛЕЙ АБСОЛЮТНО ВСЕ, КРОМЕ, РАЗВЕ ЧТО, ГОР И ДОРОГ.

назад повстанцы из Red Faction успешно избавили мир от бесчеловечной корпорации Ultor (именно этим событиям, напомним, была посвящена первая часть), спокойствие на красной планете так и не наступило, и яблони не зацвели. Зато на старушке Земле разразился очередной экономический кризис, так что все богатеи принялись тянуть жилы из Марса. Военная группировка под названием Earth Defense Force (те самые хорошие парни из первой части) исполняет приказы правительства, держит марсианских шахтеров в ежовых рукавицах, принуждает бедолаг работать от забора до обеда и пресекает любые революционные настроения при помощи оружия и бронетехники. Неравный бой с угнетателями ведет все та же группа Red Faction. Главный герой новой истории волею случая становится активным членом сопротивления: у него на глазах убивают брата, и жажда добиться свободы для всех тесно переплетается с личными, так сказать, планами мести.

Основная беда современных freeplay-игр в том, что почти все разработчики даже не пытаются хоть как-то режиссировать шоу. Они конструируют десятки километров свободного мира, прикручивают одинаковые дополнительные задания, пучок скучных сюжетных линий и надеются, что все это как-то само дальше заиграет. В подавляющем большинстве случаев получается серо и безжизненно. Так было с Far Cry 2, Prototype, Saints Row, и, разумеется, точно так же вышло с Red Faction: Guerrilla. Главный герой и окружающие – вопиюще картонные персонажи, сопереживать которым при всем желании не удается. Никакой внятной постановки действа нет, и развлекаться приходится самостоятельно – закусив губу, подрывая несчастные здания или ввязываясь в перестрелки.

Опять же, несмотря на скупость дополнительных миссий, выполнять их буквально вынуждают. Дело в том, что каждая локация (коих в игре всего шесть) обладает хитрым показателем морали. Когда вы впервые заезжаете в сектор, настроение местных партизан на нуле, в то время как бойцы EDF полны оптимизма. Взрывая здания, уничтожая пропагандистские плакаты и, главное, берясь за пресловутые необязательные задания, вы поднимаете моральный дух революционеров. А чем лучше настроение повстанцев, тем чаще они подбрасывают ящики с боеприпасами, охотнее помогают в стычках и вовремя присылают подкрепления. И все это, заметим, жизненно необходимо, ведь если очертя голову ринуться выполнять основные миссии, то ничего не получится – враги попросту затопчут. Итог такого подхода – скрипя зубами колесить по Марсу, в десятый раз уничтожая конвой, спасая пленных и так далее.

При этом умирать в Red Faction: Guerrilla приходится до обидного часто. Причин – вагон. Вражеские солдаты лучше вооружены, чуть что – вызывают авиацию и бронетехнику, да и самих по себе злодеев чрезвычайно много. Если вам довелось «увязнуть» в перестрелке, будьте уверены, что дело кончится больничной койкой. Вырваться из затянувшейся драки практически нереально: патронов мало, умирает герой быстро, враги бьют метко. Правда, отправка на тот свет проходит без последствий. Вас просто возвращают на базу, при этом все уничтоженные объекты не восстанавливаются, так что следующий штурм проходит куда легче. Так что столь частая смерть скорее вызывает глухое раздражение, нежели провоцирует на осторожность.

Пыльные тропинки

Вся прелесть Red Faction: Guerrilla кроется в технологии. Козыри Far Cry 2 – реалистичное пламя и огромные пространства, вот и игра от Volition хвастается разрушаемостью и физикой. Но Red Faction: Guerrilla не хватает качественной постановки и действительно интересного сюжета, чтобы разнообразить технологии увлекательным повествованием. Игра живет и впечатляет исключительно в тот момент, когда на экране сражение, падают дома и взрываются машины. Но едва лишь вся эта вакханалия начинает восприниматься как должное, за ней, увы, кроме нагромождения одинаковых заданий уже ничего не найти. **СИ**

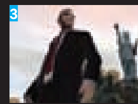




Одна из самых веселых дополнительных миссий: катаемся на мотоцикле странной конструкции и крушим все кругом.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Bionic Commando
2 Prototype
3 Grand Theft Auto IV

9.0

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА — СТРАНА ИГР


Расстреливать недругов, повиснув на стене дома? Почему нет – благодаря своим способностям, Коул получает немалое преимущество по части маневренности и выбора «места встречи».

› inFamous («Дурная репутация»)

Невероятное стечение обстоятельств подарило ему силу, о которой простые смертные могут только мечтать. Но как распорядиться неожиданным подарком? Попытаться помочь другим, защитив слабых, или, воспользовавшись сверхъестественными способностями, воцариться на руинах исковерканного взрывом мегаполиса?



ТЕКСТ
Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.freeplay.sci-fi
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Sucker Punch
Количество игроков:
1
Онлайн:
infamousthegame.com
Страна происхождения:
США

О inFamous, новом творении студии Sucker Punch, до недавнего времени вспоминали сравнительно редко. «Очередной клон GTA» – таким было представление о проекте у многих. Что, понятное дело, заметно снижало интерес к игре, ведь не так давно на платформах текущего поколения появилась самая настоящая GTA IV от Rockstar, и острой необходимости в недорогих заменителях явно не чувствовалось. Обращал на себя внимание и тот факт, что издатель (им в данном случае стала сама Sony) также демонстрировал изрядное равнодушие к судьбе inFamous; тем большей неожиданностью стала шумиха, поднявшаяся вокруг приключений бывшего посыльного Коула МакГрата за считанные дни до поступления игры в продажу. Восторженные обзоры появлялись один за другим, рядовые пользователи начали активно обсуждать inFamous на форумах – заурядный sandbox-боевик в одночасье превратился в ключевой PS3-эксклюзив на ближайшие месяцы.

Ситуация не то чтобы уникальная – подобное случалось и прежде. Но, согласитесь, от того – не менее любопытная. А потому давайте разбираться, что в действительности представляет собой inFamous, чем она по праву заслуживает внимания каждого владельца консоли и чего ей (а заодно и нам с вами) не хватает для полного счастья.

Супермен поневоле

Второсортный сюжет давно уже считается обычным явлением в sandbox-проектах, став эдакой разумной платой за возможность отправиться куда глаза глядят. Однако сотрудники Sucker Punch справедливо рассудили, что лишняя мотивация игрокам никогда не помешает, и сочинили вполне достойный сценарий, где нашлось место и таинственной террористической группировке, увлекшейся опасными экспериментами, и не очень-то разборчивым в средствах правительственным агентам, и несчастной любви, и неожиданным сюрпризам.

Точкой отсчета для разворачивающихся на экране событий становится мощный взрыв, уничтоживший несколько кварталов густонаселенного мегаполиса. Причиной катаклизма оказывается загадочная посылка, во время взрыва находившаяся в руках ничего не подозревающего курьера. Как ни странно, сам ку-


Чего-чего, а зрелищных схваток и красочных взрывов в inFamous предостаточно.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Продуманная игровая механика, динамичный игровой процесс, отличное управление, неплохой сюжет, зрелищные сражения.

НЕДОСТАТКИ Отсутствие многопользовательского режима, однообразие дополнительных заданий, не всем понравится отсутствие традиционного огнестрельного оружия.

РЕЗЮМЕ От inFamous, откровенно говоря, мало кто ожидал выдающихся достижений – игра как игра: знакомая концепция, скромная внешность, привычный сюжет о нелегкой жизни очередного героя поневоле, но… Исполнение выше всяких похвал! Причем, если картинку inFamous можно оценить по-разному, то игровой процесс, управление, дизайн виртуального мира – на твердые «пятерки». Конечно, многим миссиям не хватает изобретательности и разнообразия. Но об этом быстро забываешь, стоит только начаться очередной потасовке.

рьер уцелел – и в обмен на несколько легких ожогов получил такие способности, о которых многим персонажам Marvel и DC Comics остается только мечтать. С другой стороны, его теперь называют организатором и исполнителем теракта, тогда как истинные виновники трагедии не торопятся выходить из-за кулис.

Конечно, если придираться к деталям, ничего этакого в истории inFamous обнаружить не удастся, но здоровое желание узнать, кто виноват и что делать дальше, едва ли отпустит вас вплоть до финала – крайне неоднозначного, и, вдобавок, недвусмысленно намекающего на грядущее продолжение. Тут, правда, стоит сделать существенную оговорку: оценивая сюжет со знаком «плюс», мы не можем дать столь же однозначную характеристику сюжетным миссиям – с ними все куда как непросто. Но об этом поговорим чуть позже, а пока перейдем непосредственно к рассказу об игровой механике. Именно ее можно по праву назвать главным достоинством inFamous и самой большой удачей разработчиков.

Лицо inFamous – частное мнение

Мои первые впечатления от графики inFamous можно охарактеризовать одним словом: «ужасно». Однако, изучая отзывы в зарубежной прессе и переписываясь с коллегами, обнаружил, что подобная точка зрения, мягко говоря, в меньшинстве. Напротив, игровой движок усиленно расхваливали за многочисленные достоинства, которые я замечать почему-то отказывался. Поэтому собственную субъективную оценку графики решил вынести в отдельную врезку с соответствующими оговорками. А оценка в конце концов получилась такая: «не шедевр, но жить можно». Да, я отдаю должное практически полному отсутствию «тормозов» и раздражающих загрузок, мне нравятся анимация и масштабные сражения с яркими вспышками молний и огненными сполохами. Но позвольте… почему основные цвета в городе, независимо от времени суток, – серый и коричневый? Почему столь унылы и однообразны текстуры? Почему жители похожи между собой как близнецы-братья (а заодно и сестры), и к тому же все, как один, ведут собственный род от старика Буратино? Наконец, куда в очередной раз подевался антиалайсинг – ведь речь идет уже о далеко не первом поколении игр для PS3. В общем, я к графике inFamous привык, но и только. На итоговую оценку это и не повлияло. Ну, почти не повлияло.



Вверху: Красный цвет в inFamous – цвет зла и плохой кармы. Если вы ступили на скользкую дорожку тирании и несправедливости, привыкайте к нему…



Справа: …а если творите добро, то и цвет молний останется нейтрально-синим.

От смешного до великого – один шаг

Первые шаги Коула среди дымящихся развалин родного города едва ли напоминают уверенную поступь человека, способного в мгновение ока разогнать целый взвод полицейского спецназа и выдержать шквальный пулеметный огонь. Протагонист ранен, скрючен от страха и боли и к подвигам явно не готов, зато становится источником необъяснимых электромагнитных аномалий. Ситуация меняется к лучшему после двухнедельного пребывания в больничной палате – за это время главный герой успевает с грехом пополам восстановить силы и обнаруживает сразу несколько прежде не наблюдавшихся у него талантов. Он может поразить любой объект мощными электрическими разрядами, умеет без вреда для здоровья спрыгивать практически с любой высоты и с обезьяньей ловкостью карабкается по отвесным стенам и другим вертикальным поверхностям, даже если уцепиться там, как будто, не за что. Согласитесь, уже неплохо – тем более что положение в городе отчаянное.

Пострадавшие от взрыва районы блокированы властями, на улицах бродят толпы голодных озлобленных людей, больные и раненные лежат на тротуарах вперемешку с умершими. На полицию никаких надежд, а вот головорезы всех мастей не только активизировались, но в рекордно короткие сроки успели сплотиться в хорошо вооруженную банду, «Жнецы» (The Reapers), и теперь убивают направо и налево. Поэтому перечисленные ранее таланты Коулу очень пригодятся. К тому же они – лишь верхушка айсберга.

Прохождение inFamous делится на две составляющие – основные миссии (на карте отмечены голубыми значками) призваны развивать сюжет, открывать доступ к новым территориям и расширять наши познания о событиях вокруг. Различные дополнительные

Выбор между добром и злом все чаще становится одним из краеугольных камней в современных играх, позволяя разнообразить процесс прохождения, сделать его нелинейным, а заодно и дать нам с вами стимул для повторного прохождения. В inFamous необходимость выбирать также регулярно напоминает о себе, и к тому же накладывает некоторые ограничения на самого игрока. Дело в том, что часть дополнительных миссий могут выполнять лишь приверженцы добра и справедливости, уже успевшие доказать делами собственную непогрешимость. Аналогичные поручения существуют и для тех, кому нравится отбирать у детей конфеты при каждом удобном случае. В зависимости от ваших поступков полученный опыт также делится на три категории – нейтральный, положительный и отрицательный, и позволяет получить те или иные уровни-классы, где высшей оценкой заслуг добряка станет титул героя (Hero), а пределом мечтаний злодея будет ранг Infamous. Кстати, большинство специальных приемов также делятся на «добрые» и «злые» – последние, как правило, куда опаснее для случайных свидетелей.

Благодаря волевому решению компании Sony, inFamous вошла в список локализованных PS3-проектов, при переводе на русский получив новое имя, «Дурная репутация». И хотя данный факт едва ли отражается на игре в лучшую или худшую сторону, те из вас, кто не слишком жалует чужие языки, получит дополнительный стимул приобрести inFamous… простите, «Дурную репутацию» в свою коллекцию.



Вверху: Забрав у врага жизненную силу, Коул подзарядит свои батарейки, но продолжит портить себе карму.

задания (значки желтого цвета), которые Коул получает от местных жителей, скоротечны и не всегда интересны, но пренебрегать ими все же настоятельно не рекомендуем: почему – читайте соответствующую врезку. Успешное выполнение и тех, и других миссий помогает нашему подопечному заработать очки опыта. Опыт также можно заполучить, побеждая врагов, выполняя разнообразные трюки, помогая горожанам или, напротив, терроризируя население. Чем больше опыта, тем обширнее список доступных Коулу специальных приемов, так как многие из них вымениваются именно на пресловутую «экспу».

Потенциальный арсенал не то чтобы очень велик, но пока удастся заполучить в собственное распоряжение все имеющиеся способности, времени пройдет немало – хотя усилия того стоят. Тут вам и разрушительные молнии, и сногсшибательные (в прямом смысле слова!) силовые волны, и электрические гранаты, и умение на огромной скорости скользить по проводам и железнодорожным рельсам. Есть и сравнительно безобидные возможности – например, выкачивание электроэнергии практически из любого источника, будь то оказавшийся поблизости кабель высокого напряжения, уличный фонарь или вовремя подвернувшийся под руку автомобиль. Увы, силы Коул тратит достаточно быстро, и подобная подзарядка ему требуется постоянно, особенно в тех случаях, когда назревает серьезная драка.

А драки случаются сплошь и рядом – недругов у бывшего курьера порой оказывается многовато даже по меркам профессионального супермена. И не с каждым из них будет так уж легко справиться. Даже рядовые супостаты представляют серьезную опасность, когда их много – электричество не слишком хорошо защищает от пуль, а стреляют оппоненты в inFamous на удивление метко. Встретятся нам и наделенные сверхспособностями «самородки», одни послабее, другие покрепче. Ну а самые сильные играют почетную роль боссов игры; таковых немного, но и встречи с ними запоминаются надолго.

Кстати, обратите внимание – в inFamous нет огнестрельного оружия, точнее, главный герой в силу собственных сверхспособностей не имеет возможности им воспользоваться. Еще одно существенное отличие от GTA IV и сонма ей подобных – никакого личного автотранспорта, купленного или угнанного на первом перекрестке. Обесточить какой-нибудь кадиллак – это пожалуйста. Но о том, чтобы сесть за руль, и думать забудьте, только пешие прогулки – по улицам, крышам и стенам домов, линиям электропередач, рекламным вывескам, пожарным лестницам и водосточным трубам. Времени такие физические упражнения отнимают порядочно, но и удовольствие почти гарантировано, благодаря безупречному управлению и на редкость адекватному поведению виртуальной камеры – двум козырям, выгодно отличающим inFamous от собратьев по жанру.

Управление на первых порах может показаться слишком чувствительным, но к этому очень быстро привыкаешь, и потом никаких трудностей с ним уже не возникает, несмотря на огромное число акробатических трюков и кульбитов, которые приходится выполнять. Добиться таких хороших результатов в Sucker Punch смогли, воспользовавшись весьма примитивной уловкой – игрока никто не обязывает точно рассчитывать расстояние до

ЕСЛИ В ВАШЕЙ КОЛЛЕКЦИИ НАЙДЕТСЯ МЕСТО ДЛЯ ОРИГИНАЛЬНОГО, УВЛЕКАТЕЛЬНОГО И ЗРЕЛИЩНОГО БОЕВИКА, НА КОТОРЫЙ НЕ ЖАЛКО НИ ДЕНЕГ, НИ СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ, ТО ВОТ ВАМ ПОЧТИ ИДЕАЛЬНЫЙ КАНДИДАТ.



Слева: Какая же современная игра обойдется без прогулок по канализации!


Многие атаки главного героя смертельно опасны не только для его врагов, но и для случайных прохожих.

ПРОХОЖДЕНИЕ INFAMOUS ДЕЛИТСЯ НА ДВЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ – ОСНОВНЫЕ МИССИИ И РАЗЛИЧНЫЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ.

цели, и, если тот или иной прыжок Коулу под силу, он почти наверняка приземлится там, где и должен. К тому же здорово выручает его умение хвататься даже за еле заметные выступы и неровности; казалось бы, мелочь, но она не раз поможет выкрутиться из самых безнадежных ситуаций.

Что до камеры, то о ней просто-напросто не приходится вспоминать, и это уже само по себе – высшая похвала. Редкое исключение из правил составляют разве что узкие замкнутые пространства, но они-то как раз в inFamous почти не встречаются.

Гром среди ясного неба

Пора традиционно подвести итог всему вышеизложенному – обобщить и сделать выводы. А выводы будут следующими.

Рискнем предположить, что, несмотря на поднявшийся вокруг inFamous переполох, рекордных продаж этой игре не видать как своих ушей. Правда, вины разработчиков тут нет – ответственность за потенциально не слишком выдающиеся показатели целиком и полностью возложена на издателя: боссы Sony поздновато спохватились, не разглядев, видимо, в детище Sucker Punch нечто, заслуживающее повсеместной рекламы и широкомасштабного продвижения в массы. Свои коррективы в безжалостную статистику внесет и не самое удобное время, выбранное издателем для премьеры: начало лета – не рождественский сезон, к тому же на магазинных полках inFamous появилась за считанные дни до выставки E3, превратившейся в главную новость июня. Да и о конкурентах забывать не стоит, а ведь среди них и только-только вышедшая Bionic Commando от Capcom, и во многом созвучная с inFamous (пожалуй, даже чересчур созвучная) Prototype от Activision.

Впрочем, промахи издателя и агрессивные соперники – это лишь одна сторона медали, достоинств inFamous они нисколько не умаляют. И если в вашей коллекции найдется место для оригинального, увлекательного и зрелищного боевика, на который не жалко ни денег, ни свободного времени, то вот вам почти идеальный кандидат. Поверьте, Коул МагГрат только с виду кажется обыкновенным мальчиком на побегушках – в действительности же мало найдется в современной игровой индустрии супергероев, способных с ним соперничать. **СИ**

Среди специальных умений Коула особняком стоят три – их нельзя «прокачивать», но они могут серьезно повлиять на репутацию главного героя, в зависимости от того, какому из них вы отдаете предпочтение. Первое позволяет исцелять раненных и больных горожан, постепенно завоевывая их поддержку и признание и добавляя очки к «доброй» карме. Второе обладает ровно противоположным эффектом: с его помощью Коул способен высасывать жизненные силы жертв, однако вынужденный «донор» при этом погибает. Третий навык дает возможность «сковывать» поверженных недругов электрическими путами, сохранив врагам жизнь, но лишив возможности сбежать. Последовательные противники смертной казни также получат прибавку к «светлой стороне Силы». Стоит заметить, что «плохие» и «хорошие» очки опыта можно заработать и относительно случайным образом – например, сослепу угодив молнией в какого-нибудь прохожего или устроив большой взрыв, в пламени которого погибнут не только оппоненты, но и ни в чем не повинные сограждане. Что поделать, старое правило «лес рубят, щепки летят» никто не отменял, и в inFamous оно более чем актуально.



Чем мощнее та или иная атака, тем больший урон она наносит всему вокруг.

Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ «ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ» ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Александр Устинов



СТАТУС: Зам. отв. редактора DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Max Payne 1-2, Fahrenheit, Fallout 1-2

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

Геймплей

Даже будучи open-world игрой, inFamous не дает от себя оторваться. Персонажи хороши, миссии интересны, сюжет неплох. Система кармы оказалась почти «пшиком»: на деле ни у «героя», ни у «злодея» нет ярко выраженных достоинств или недостатков – только сюжет меняется. Так что принимать решения приходится не за персонажа, а скорее за себя.

Графика

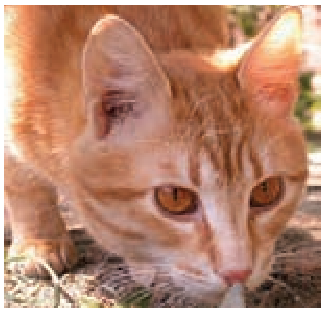
Город – красивый. Главный герой хорошо детализован и отлично анимирован. А вот все остальное уже на довольно среднем уровне. Удручает отсутствие нормальной физической модели у объектов и раздражает огромное количество графических глюков. Будьте готовы, что Коул примется проваливаться в стены, пролетать сквозь балки и т.п.

Общее впечатление

Хорошая игра, главным минусом которой оказалась тонна неотловленных багов и очень средняя графическая составляющая. Играется же inFamous просто на «ура» и умудряется не надоедать даже при очередном обязательном выполнении миссии, которую мы уже видели раз десять.

8.0

Алексей Голубев



СТАТУС: Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Panzer Dragoon Orta, Rome: Total War

Давний поклонник Sega, тяжело переживавший безвременную кончину Saturn и Dreamcast. Сейчас всерьез увлекается всем, что связано со Star Wars, хотя к играм по одноименной лицензии, как правило, относится с большим подозрением. На PC нежно и преданно любит сериал Total War.

Геймплей

Играть легко и интересно – пусть даже многие задания, если не вникать в детали, повторяют друг друга. Управление близко к идеалу, пользоваться способностями главного героя – одно удовольствие. Бодрые пробежки по стенам и крышам домов живо напоминают фильмы о супергероях. К слову, *игры* о супергероях подобных ощущений мне еще не дарили.

Графика

Если честно, графика не впечатлила. Цвета блеклые, трехмерные люди, за исключением главного героя, страшноватые, про антиалайсинг в Sucker Punch, кажется, даже не слышали. Выручают очень приятная анимация и спецэффекты – благодаря им картинка буквально оживает. Так что почаще что-нибудь взрывайте.

Общее впечатление

Неожиданное попадание в «десятку» – хотя и с оговорками. Игра не слишком красива, но зрелищна, динамична и увлекательна. Очевидное достоинство inFamous – она не пытается копировать GTA IV, они слишком разные. Для тех, кто ищет почти идеальную игру про суперменов – must have!

9.0

Александр Солярский



СТАТУС: Режиссер видеомонтажа

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Tekken, Tomb Raider, Resident Evil

Искренне полагает, что залогом отличной игры являются сильные запоминающиеся персонажи и качественные, хорошо поставленные, CG-ролики. По жизни горяч, но отходчив, любит файтинги и поесть, в свободное же от дел время пропагандирует активные виды отдыха, чего и всем желает.

Геймплей

Совершенно безумная смесь из паркура, планирований между крышами домов и скольжений по проводам. Главный герой, по сути, уникален, с нигде доселе не встречавшимся набором сверхспособностей. А уж возможность делать осознанный, ничем не замутненный выбор между добром и злом, еще сильнее выделяет его среди других.

Графика

Тут нет толп из Prototype или динамичных погодных эффектов той же GTA IV, однако улицы не страдают безлюдием или недостатка авто, пускай последние и ездят, порой, без водителя в салоне. В целом придраться практически не к чему, мир inFamous – живой, это видно сразу. Главное, не приглядывайтесь к моделям персонажей во время диалогов.

Общее впечатление

Первая open-world игра со времен Jak & Daxter, которая не просто понравилась, а сумела не надоесть до самого финала. И пусть все здесь выстроено по вполне стандартной схеме, есть в inFamous нечто притягательное, за что и ценим… Хотя, кто знает, быть может, все кроется в возможности пускать молнии с небес?

8.0

Артем Шорохов



СТАТУС: Редактор консольного раздела

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Xonix, Battle City, Bubba'n'Stix, Tomb Raider: Anniversary

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

Геймплей

В отличие от коллег не нашел ничего необычного в способностях героя – сто раз все это уже видели. Стрелять бесконечными очередями из руки и кидаться гранатами надоело очень быстро, все прочие способности – будто бы для галочки. Сюжет недалеко уполз от Prototype, прокачка и набор умений скудноваты. А вот миссии хороши.

Графика

InFamous так пытается походить на GTA IV внешне, что не сразу-то и отличишь – все тот же серый город, все тот же серый гопник в главной роли высасывает из пальца моральный выбор уровня «помочь котенку слезть с дерева или убить его нафиг». Для open-world игры графика весьма и весьма, хотя придраться можно буквально ко всему.

Общее впечатление

Как и GTA IV, inFamous прицельно бьет по своей аудитории, а значит, в мире вот-вот будет большое сообщество на 100% довольных покупателей. Играется добротно, провисает нечасто, этакий all included для настоящих пацанов. Но лично мне не хватило искорки, запала, озорства. Чё такой серьёзный, Коул?

8.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Over Flanders Fields (на базе CFS:3)
2 First Eagles: The Great Air War 1918
3 Ил-2 Штурмовик

8.0

ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ — СТРАНА ИГР
ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА — СТРАНА ИГР
ЗА САУНДТРЕК — СТРАНА ИГР



Когда вы попробуете поднять в воздух самолет, то будьте готовы к тому, что помимо мышки и клавиатуры вам понадобятся еще дополнительные «инструменты», без которых не летает ни один виртуальный пилот – прежде всего, хороший джойстик. Игра полностью поддерживает устройства с обратной связью. Истинные фанаты приобретают еще отдельно ручку управления двигателем (РУД), педали и, конечно же, трекер для обзора в трехмерном пространстве. Хотя можно летать и только с помощью клавиатуры, но больших успехов вы не добьетесь.

› Война в небе – 1917

Как можно рассказать человеку о полете на биплане эпохи рождения авиации? Особенно если этот полет виртуальный. Большинство слушателей крутят пальцем у виска и смеются, приговаривая: «Да вы свихнулись с вашими самолетиками, вирпилы*». Да, мы свихнулись. Но сливаясь в единое целое с крылатой машиной, мы по-настоящему счастливы.



ТЕКСТ
Владимир Рыбин

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Превосходная графика. Самая реалистичная на данный момент физика полета, информативный звук. Глобальный мультиплеер, ориентированный на дальнейшее развитие.

НЕДОСТАТКИ Необходимость постоянного интернет-подключения. Недостаточно удобный интерфейс и большое количество багов на момент выхода игры.

РЕЗЮМЕ Фраза «Хотите, чтобы летало лучше – сделайте сами!» оказалась пророческой. Настоящие фанаты авиасимуляторов собрали свои команду и доказали всему миру, что если очень стараться и верить в свои силы, то сделать лучше – можно. Так родился удивительно смелый проект, который не только заставил игроков со всего мира восторженно кричать: «Wow! Cool!», но и стал первым в своем роде «симом от симмеров», в котором пилоты воплотили в жизнь свои самые заветные желания, создав качественный продукт мирового уровня.



Линия фронта не двигалась год. В результате постоянных артобстрелов земля была полностью выжжена и перепахана. С воздуха это очень хорошо видно.

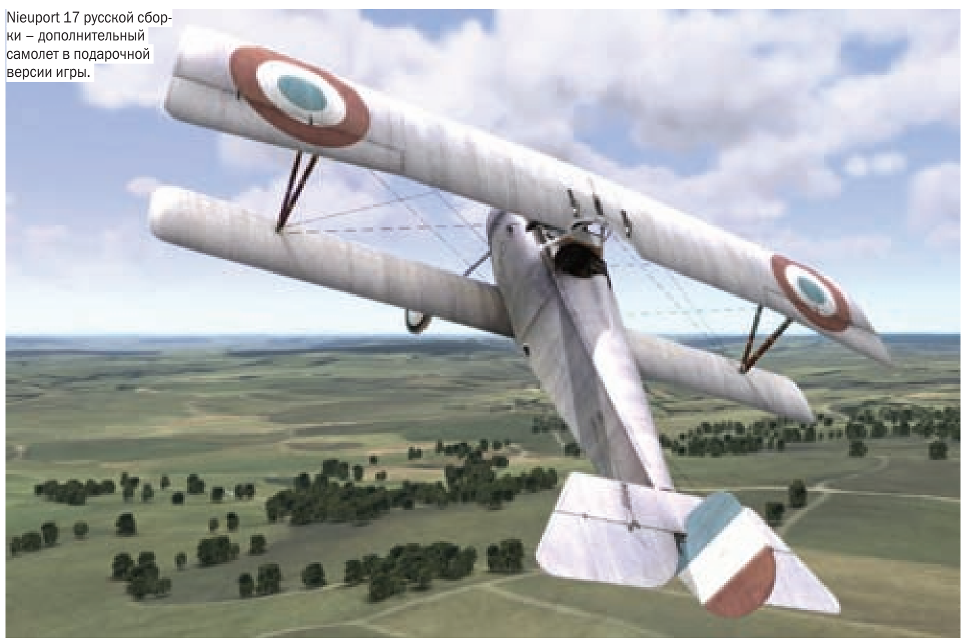


Аэростаты наблюдения – одна из основных целей для истребителей Первой мировой.

Человек мечтает летать. На заре авиации, когда не было лайнеров и сверхзвуковых истребителей, простые плотники и механики, увлеченные идеей покорить голубую стихию, собирали свои первые уродливые конструкции, похожие на раскинувших крылья птиц. Кто бы подумал, что всего через несколько лет уже вполне рабочие лошадки с тяжелыми моторами начнут уверенно раз за разом подниматься в небо. Эра авиации пришла, мечта осуществилась. Но восторженное чувство полета, дающее пилотам свободу, омрачилось Первой мировой войной. Самолеты, воспринимаемые ранее только как увлечение, неожиданно стали новым смертельным оружием. И всего один или два несовершенных пулемета, установленных на деревянную этажерку с мотором, называемую теперь истребителем, сильно преобразили развивающийся мир авиации.

Это была эпоха героизма и удивительного рыцарского благородства в воздухе, которую часто противопоставляют кровавым боям Второй мировой. Эпоха, которая объединяла сердца всех пилотов в единой любви к небу, но, несмотря на это, заставляла вступать в жестокие схватки друг с другом. Время, породившее первых воздушных асов: Освальда Бельке, Манфреда фон Рихтгофена (больше известного как «Красный барон»), Эрнста Удета, Рене Фонка, Эриха Левенхардта, Александра Казакова и сотни других.

«Война в небе – 1917» (западное название «Rise of Flight») позволила мне с головой окунуться в мир первых воздушных поединков, необычных и азартных. Это проект, созданный фанатами воздушных сражений для тех, кому нравится испытывать чувство полета, для любящих красивые аэропланы и многопользовательские бои в онлайне, для людей, способных наслаждаться фронтовыми буднями летчика. Разработчики поставили перед собой задачу максимально красочно и реалистично воссоздать ощущение самолета в боях Первой мировой, и это им безоговорочно удалось.



Nieuport 17 русской сборки – дополнительный самолет в подарочной версии игры.

Вдох

Раннее прохладное утро. Низкие облака, моросящий дождь барабанит по крыльям. В деревянной кабине «спада» красиво поблескивают приборы. Техник прокручивает винт. Кричу «Контакт!» – и тишина разрывается чиханием, а потом равномерным тарахтением мотора. Свист потока ветра от винта тут же заполняет пространство кабины. На низких оборотах весь самолет вибрирует, приборы дребезжат в креплениях. Закрыв радиатор, жду, когда прогреется двигатель. Даю сигнальную ракету звену на взлет и поднимаю руку, приветствуя пилота в соседнем самолете. Мотор, взревев, набирает полные обороты, и мой аэроплан нехотя катится на разбег. Энергично поднимаю хвост и удерживаю курс педалью. Гулко ухает в кабине от катящихся по траве колес самолета, отдаваясь ударами в ладонь. Под воздействием напора воздуха от элеронов и стабилизатора ручка управления привычно становится упругой. Небольшой разгон, отрыв! Неприятный дребезг уходит, колеса шуршат, продолжая крутиться по инерции еще какое-то время. Летим! Выглядываю за козырек кабины и оборачиваюсь, чтобы посмотреть на всю взлетевшую группу. Ветер с силой гудит в ушах. Неуютно. Прячусь обратно за козырек и заряжаю по очереди оба пулемета. Сегодня будет нелегкий бой. Наверняка столкнемся с пилотами из «Летающего цирка». Главное – держаться вместе, быть выше и увидеть противника первыми. У наших «спадов» есть неоспоримое преимущество – скорость. Нельзя в бою забывать об этом, вступая в круговерть с юркими «фоккерами». Качнув крыльями, беру курс к бурым дымам линии фронта, и мы всей группой уходим под облака…

Выдох

Сочетание потрясающей детализации самолета с качеством обработки текстур,

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
simulation.flight.WWI
Зарубежный издатель:
777 Studios
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Neoqb
Системные требования:
CPU 2.8 ГГц, 2048 RAM, 512 VRAM
Количество игроков:
до 32
Онлайн:
www.riseofflight.com
Страна происхождения:
Россия

***Вирпил — виртуальный пилот.**

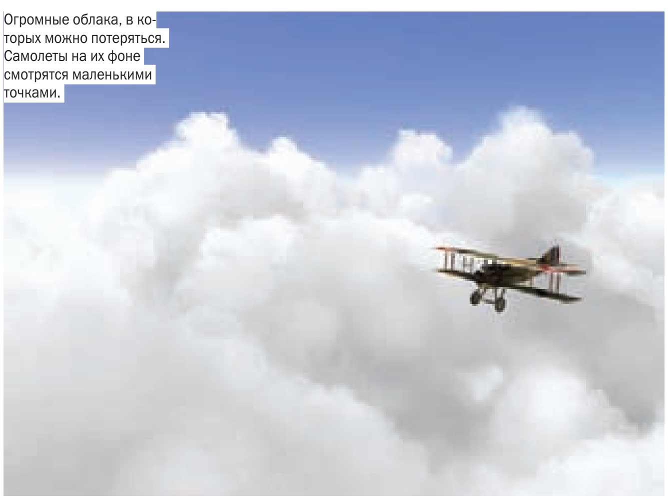
Скриншоты из игры в сравнении с реальными фотографиями






Массовая круговерть с десятками самолетов, где трудно отличить своего от чужого, – привычная картина.

наложения теней и бликов, постэффектов дает в результате удивительно естественную картинку. Проработка моделей здесь образцовая, и не может не восхитить любого игрока, не избалованного красивой графикой в авиасимуляторах. Digital Nature, собственный движок разработчиков, позволяет с удивительной точностью воспроизводить эффект отражения света от лакированной поверхности самолета, считать абсолютно честные тени, моделировать долгожданную траву и огромное количество деревьев в настоящих лесах, показывать бескрайние поля облаков. Земля одинаково красиво и реалистично выглядит как у самой поверхности, так и с большой высоты. Кабины полностью анимированы, все, что должно двигаться, – двигается, пулеметы дергаются при стрельбе, клапаны силовой установки работают за козырьком кабины. Копоть выхлопа, дымы над линией фронта, исторически корректная раскраска аэропланов, зажигательные трассеры, изгибающиеся реки и дороги, сделанные по спутниковым картам, города, сотни объектов на земле – скриншоты легко принять за подлинные фотографии. Ставя игру на паузу, можно подолгу любоваться игрой теней на поверхностях машин, наслаждаться закатами в облаках и бликами рек на горизонте.

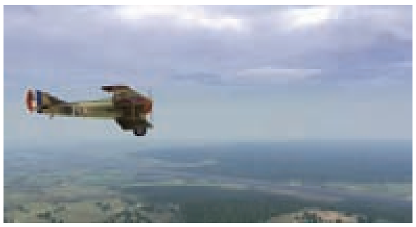

Огромные облака, в которых можно потеряться. Самолеты на их фоне смотрятся маленькими точками.


Взрывы и разрушения в игре выглядят очень натурально. Дома осыпаются, куски земли летят в стороны.

«Война в небе» – не продукт из серии «сделал, продал и забыл». Наоборот, разработчики акцентируют наше внимание на том, что выход игры в свет – это только начало глобальной работы над проектом, так как покупаем мы практически базовый набор-конструктор, готовый к наполнению и модернизации. С момента релиза авторы начинают активное общение с игроками, чтобы, во-первых, максимально быстро исправить все баги, которые неминуемо вылезут после запуска, во-вторых, узнать пожелания аудитории: что нравится, что не нравится, над чем надо работать; ну и, в третьих, чтобы полноценно реализовать главное направление – организацию онлайн-войн, со статистикой, рейтингами и динамической генерацией событий. Со временем продукт будет усовершенствован, добавятся новые самолеты, объекты, локации. Уйдут многие баги и появится большое количество новых фич. Создатели понимают, что своими силами не в состоянии заполнить игровой мир, который просто огромен – 125 тыс. кв. км. Эту задачу они предлагают решить самим фанатам, готовым заселять и оживлять локации, создавать разнообразные интересные миссии. Игрокам предоставляется мощный редактор, которым пользуются сами авторы, с комплектом документации. Редактор непрост в освоении, зато открывает огромные возможности для творчества. Мало того, разработчики готовы платить энтузиастам за хорошо сделанные миссии, чтобы в дальнейшем включать их в свои бесплатные или платные дополнения. Команда Neoqb – это настоящие энтузиасты своего дела, всегда готовые к сотрудничеству с такими же увлеченными людьми.

Сплошная облачность сделана в игре новаторски. Полет под пухлыми свинцовыми тучами и над ними выглядит очень реалистично.









Вверху: В редакторе можно создать любые миссии и попробовать свести в воздухе самолеты, которые не сталкивались в боях в реальной войне.



Слева: SPAD XIII. Стартовая машина в релизе. Лучший самолет союзников в Первой мировой войне.

Видеоролики из игры, записанные разработчиками, вы можете найти в Интернете по адресу http://www.youtube.com/neoqb, а видео автора статьи – на http://www.youtube.com/difisrw

Отдельно хочется остановиться и на звуке, ведь прежде не баловали нас разработчики столь внимательным отношением к тому, что мы слышим в авиасимуляторах. Здесь же все игроки с восторгом делятся впечатлениями о потрясающей живости звука. Работа двигателя, грохот колес, стрельба, взрывы и особенно свист ветра в открытой кабине, который по информативности полностью заменяет привычный указатель скорости, – все шумы сделаны на твердую пятерку.

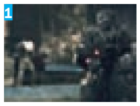
В «Войне в небе» летать приятно, а вот умирать в воздухе страшно. Пули, со свистом пронзающие тонкую тряпичную обшивку, ранят пилота, легко пробивают бензобаки, повреждают двигатель, рвут растяжки тросов на крыльях. Летать в небронированной кабине в те времена было особо опасно, к тому же тогда еще очень редко использовали парашюты. Так что самой частой причиной поражения была именно смерть пилота – знаменитый Красный барон, по одной из версий, был убит именно с земли простой винтовочной пулей. В игре самолеты больше не взрываются фейерверком, как начиненные взрывчаткой бочки, а разрушаются согласно всем законам физики – каждый узел имеет свои пределы нагрузки и, выходя из строя, тянет за собой целую вереницу поломок. Аэродинамические силы, воздействующие на машину в полете, достаточно велики, чтобы полностью разобрать планер еще до падения на землю. Порванная обшивка, сломанные перегородки, крылья, потерявшие прочность, перегретый или поврежденный двигатель, пробитый бак – таковы последствия воздушных боев. Впрочем, машины не только корректно разрушаются, но и вообще правильно ведут себя в воздухе – пилоты, летающие в реальной жизни, с восторгом признают полное сходство тонкостей управления и чувства самолета.

Еще одна важная особенность игры – ориентация на онлайн. Разработчики говорят: революционной задачей команды Neoqb стало объединение всей вирпильской братии в единое сообщество. Авиасимуляторы – один из немногих жанров, который пока в силу ряда причин не развивается в MMO-направлении, но это можно и нужно менять. Создатели «Войны в небе», сделав основной упор на сетевую игру, считают, что своими усилиями изменят жанр авиасимуляторов к лучшему и наше с вами представление о нем тоже. Забудьте о скучных боях с компьютерными ботами. Куда ярче впечатления о схватках с реальными соперниками на огромных пространствах над линией фронта, когда вы являетесь одним из винтиков постоянно идущей войны. Конечно, режим одиночной карьеры пилота и те же боты останутся с нами, как и обучающие кампании, и одиночные миссии. Но участие в сражениях даже в одиночку теперь не станет бесполезной тратой времени – вся ваша статистика и история хранятся на мастер-сервере. Вы сможете принимать участие в общих боях на фронте, даже не летая в онлайн, а просто выполняя миссии, которые выдает «генератор войны» на сервере.

Аудитория военных авиационных симуляторов немногочисленна, но привередлива. Здесь строго судят каждого нового претендента на право считаться наиболее реалистичным, и в то же время интересным по игровой механике и простым в освоении. Однако у «Войны в небе» есть все шансы стать настоящим хитом в своем жанре. Заложенный в основу игры механизм постоянного развития, улучшения и получения живой обратной связи от пользователей делает ее будущее весьма перспективным. Конечно, проект вышел не без детских болезней, ведь молодая команда только набирается опыта. Сырой мультиплеер и недоработки вызывают справедливое возмущение у игроков. Но главное – что птенец вылупился, и разработчики бережно кормят его с рук, пока он не оперится. Генотип будущего орла налицо, и в наших силах либо помочь растить его, либо подождать, пока он окрепнет самостоятельно. Либо с досады пустить в него, нерадивого, камень. Выбор за нами. **СИ**

PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Gears of War
2 Rise of Nations: Rise of Legends
3 Tomb Raider: Anniversary

6.0



ТЕКСТ
Степан Чечулин



Справа: Часто единственный путь на другую сторону – ловко съехать по тросу.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский издатель:
«Новый Диск» (PC), «Веллод» (PS3, X360)
Разработчик:
Blue Omega
Системные требования:
CPU 3.0 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
www.codemasters.co.uk/games/index.php?gameid=2652
Страна происхождения:
США

› Damnation

Пример Damnation наглядно доказывает, что гениальная бесплатная модификация далеко не всегда может стать хорошей коммерческой игрой.

Студия Epic Games завела неплохую традицию ежегодно устраивать конкурс на лучшую модификацию к очередной версии Unreal Tournament. Общий призовой фонд каждого мероприятия, ни много ни мало, – миллион долларов, так что желающих поучаствовать в гонке за наградой хватает. Кроме того, как показывает практика, победа – это не только призовые деньги, но и отличная возможность для молодых создателей игр показать себя. В 2005 году в соревновании победила знаменитая Red Orchestra (высококачественная мультиплеерная модификация для UT2004 на тему Второй мировой войны), ставшая в итоге вполне себе коммерческим проектом. «Серебро» же тогда получила компания Blue Omega со своим модом Damnation. Спустя четыре года и он превратился в полноценную игру.

Метаморфозы

Правда, открывать по этому поводу шампанское не стоит. Очевидно, что наши требования к бесплатной модификации и игре, за которую приходится выкладывать деньги, отличаются. Покуда Damnation была общедоступной, можно было с легким сердцем простить не самый веселый геймплей и серую графику, но с этим, конечно, трудно мириться, когда за развлечение платишь кровным рублем. Главная беда Damnation не столько в графике (многие современные боевики выглядят во стократ хуже), сколько в непродуманном и однообразном геймплее. Пока отмахиваешь все эти километры уровней, не покидает ощущение, что перед тобой любительская поделка, собранная в свободное от работы время.

Создатели не проявили особой фантазии, так что на протяжении всей игры предстоит заниматься двумя делами – расстреливать довольно безобидных противников и демонстрировать цирковую акробатику на балках и перекладинах. Проблема в том, что оба действия абсолютно не захватывают. Игре как воздуха недостает хоть немного эффектности, а главно-

Этот безумный, безумный мир

Не самая обычная вселенная – конек Damnation. Действие разворачивается в мире Sovereignty, в котором, однако, можно без труда узнать США. В выдуманной вселенной все еще кипит гражданская война между Севером и Югом. Вот уже двадцать лет обе стороны увлеченно грызут друг другу глотки, постепенно превращая страну в сплошное кладбище. Когда участники конфликта уже почти окончательно выбиваются из сил, на сцене появляется некто Прескотт. Владелец огромной корпорации, он собрал армию паровых роботов, изобрел кучу другого оружия и теперь лелеет планы захвата власти. Ему ставит палки в колеса группа отчаянных граждан: суровый главный герой по имени Рурк, загадочная девушка, по совместительству целитель, безумный ученый и неуравновешенный мексиканец, то и дело затевающий драки. Все вместе они мотаются по миру, устраивая крупный и мелкий саботаж, доводя Прескотта до икоты.

В этом загадочном мире нашлось место дирижаблям, мотоциклам странной конструкции, необычным автоматам, двенадцатизарядным револьверам и прочим интересным «игрушкам». Атмосфера, в отличие от всего остального, чудесным образом очаровывает, ну а любители подобных стимпанковских миров только из-за необычной вселенной могут пройти Damnation до конца.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Необычный мир, возможность с ветерком прокатиться на мотоцикле, некоторые уровни внушительного размера.

НЕДОСТАТКИ Однообразный геймплей, мало видов оружия, глуповатые враги, устаревшая графика.

РЕЗЮМЕ К сожалению, из бесплатной модификации к UT2004 Damnation так и не смогла вырасти в действительно серьезную игру. Разработчикам из Blue Omega не удалось толком исполнить ни одно из своих громких обещаний. Пресный геймплей, никакой свободы действия, ролики пугающего качества. В интересных декорациях необычного мира разворачивается потрясающе скучное представление. Дойти до конца, увы, смогут только завзятые поклонники стимпанковских вселенных.





Вверху слева: Враги редко ведут себя толково, чаще предпочитая без лишних разговоров подставляться под пули.

му герою – возможностей. Если в той же Gears of War каждая стычка превращается в лихую сцену с взрывами, отлетающей от стен штукатуркой и активным применением бензопилы, то в Damnation наш подопечный не умеет даже стильно жаться к укрытиям. Загвоздка же тут в том, что прятаться от выстрелов все равно надо, но делает это наш герой дедовским способом – банально приседая за стенами. В итоге чаще всего приходится перемещаться по уровню «гусиным шагом». Трюк, как вы понимаете, пропахший нафталином, а зрелищности в эдаком ползании – ни на грош.

Но и сами перестрелки смотрятся убого. Даже если оставить за скобками сомнительного качества спецэффекты, то все равно выходит, что всю игру мы нудно, словно в тире, скашиваем вылетающих из-за каждого угла противников. Злодеи не особо ловко прячутся, регулярно застревают на одном месте и вообще охотно позволяют себя убивать, лишь изредка беря числом.

ИГРЕ, КАК ВОЗДУХА, НЕДОСТАЕТ ХОТЬ НЕМНОГО ЭФФЕКТНОСТИ, А ГЛАВНОМУ ГЕРОЮ – ВОЗМОЖНОСТЕЙ.

По следам Лары Крофт

Уровни, как и обещали разработчики, получились внушительных размеров. Обычно конечная цель путешествия виднеется где-то на горизонте, а чтобы туда добраться, придется потратить немало времени. Причем, и это несомненный плюс игры, некоторые этапы можно одолеть разными способами. Кто-то отправится в долгий поход, ввязываясь в каждую перестрелку, другой, словно Бэтмен, воспользуется крышами и многочисленными тросами, чтобы быстро и без лишних приключений добраться до финала.

Но и тут разработчики, что называется, не довели дело до конца. Уровни получились неодинаковыми по качеству исполнения. Скажем, третья локация действительно позволяет фантазировать, а путей к цели там как минимум три. Но потом, кажется, силы покинули создателей: этапы становятся до обидного линейными, уменьшаются в размерах и теряют все очарование. Остаются только однообразные перестрелки, да не слишком впечатляющая акробатика: пресс-релизы создавали ощущение, что Blue Omega готовят жесткий ответ паркуру из Assassin's Creed, но на деле все напоминает какой-то Tomb Raider первых выпусков. Хотя наш герой может отталкиваться от стен, чтобы ухватиться за противоположный уступ, умеет стильно скакать по балкам, ловко взбираться по канатам и крутиться на перекладинах, беда в том, что все трюки можно исполнять исключительно там, где это задумано дизайнерами. Тут нас заставляют прыгнуть, там заскочить на стену и т. д. Вместо обещанной свободы мы получили знакомые еще по Prince of Persia: The Sands of Time полосы препятствий, которые следует преодолевать. Только если Принц все трюки выделывал максимально зрелищно и плел из них захватывающие дух комбинации, то наш герой в ковбойской шляпе – словно деревянный солдат Урфина Джюса на трапеции.



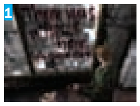
Слева: Гонки на мотоциклах сперва веселят, но быстро надоедают. Слишком просто и не слишком зрелищно.

Чтобы мы совсем не уснули со скуки, иногда вдруг дают погонять на мотоцикле. От самой гонки не то чтобы захватывает дух, но хоть какое-то разнообразие. Впрочем, и тут никакой свободы – оседлать железного коня позволяется лишь в местах, предписанных разработчиками, и проехать можно ровно тот отрезок уровня, который они для этого предназначили. Короткий поводок, на котором нас постоянно держит Blue Omega, – бич Damnation.

Бесплатный сыр лучше

Лучше бы Damnation так и оставалась в роли бесплатной модификации, радуя игроков. В нынешнем виде перед нами весьма средняя поделка, которая просто не в состоянии конкурировать с другими представителями жанра. Единственное и неоспоримое достоинство новинки – необычный мир (см. нашу врезку), все остальное, увы, задержалось где-то в далеком 2005 году. **СИ**

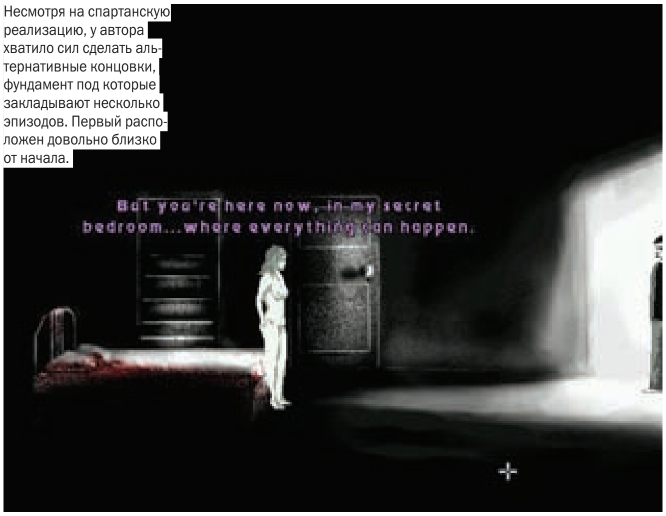
ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Silent Hill 2
2 Рисунки шизофреников
3 The Path

8.0

ЗА АРТ-ДИЗАЙН — СТРАНА ИГР
ЗА СЮЖЕТ
ЗА РАЗВИТИЕ ЖАНРА — СТРАНА ИГР
ЗА САУНДТРЕК — СТРАНА ИГР

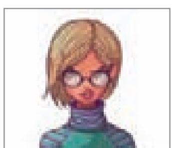


Несмотря на спартанскую реализацию, у автора хватило сил сделать альтернативные концовки, фундамент под которые закладывают несколько эпизодов. Первый расположен довольно близко от начала.



Вверху: Агнес всю игру проведет в подвенечном платье, и, если вы не угробите девушку по дороге, услышите от нее, как минимум, три противоречащих друг другу объяснения причин.

Только цифровая дистрибьюция!



ТЕКСТ
Марина Петрашко

› Downfall

Люди неординарные часто обзывают обывателей скучными и недалекими. В свою очередь, рядовые граждане обрушиваются на отщепенцев, геймеров например, клеймя их «пагубные», «душевно нездоровые» пристрастия. Геймеры считают себя людьми развитыми и неординарными. Замкнутый круг.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Harvester Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Harvester Games
Системные требования:
CPU 600 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.harvesterindiegames.com
Страна происхождения:
Великобритания

Точка равновесия в дискуссии «неординарность-извращенность», с позиции журнала, пишущего об играх должна, кажется, смещаться в сторону защиты геймеров. Однако поставьте себя на место гонителей электронной нечисти. Зайдешь этак к геймеру в дом, а там куча дисков с мистическими маньяками всех сортов. Напрягает. Еще больше напрягает, что и маньяки-то все какие-то однообразные, словно клоны одного психопата. А хозяин паноптикума так и норовит убедить тебя, что они-де разные, просто борцы с электронной нечистью в силу особенностей своей профессии не могут почувствовать разницу. Не могут? Да нет, это вы, уважаемый геймер, не пробовали сыграть в Downfall.

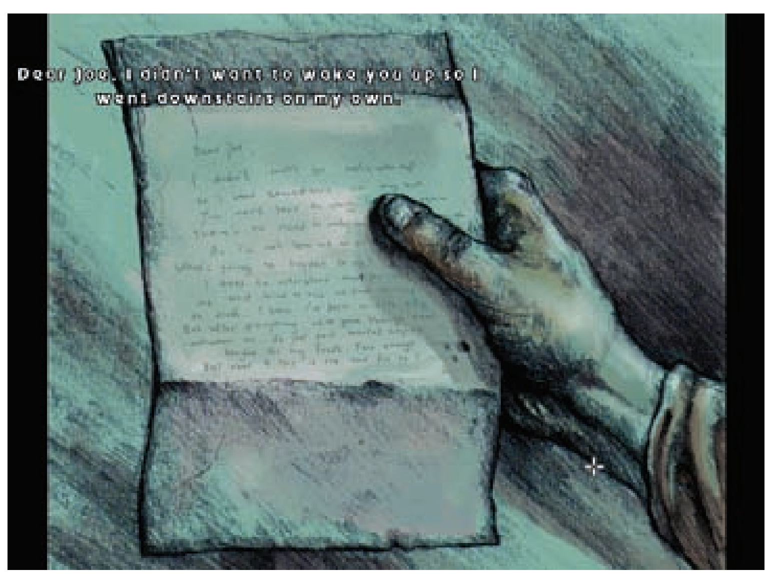
На лицо ужасные

Как самые опасные маньяки во всех приличных фильмах ужасов скрываются до поры под маской добропорядочных граждан, так и Downfall на первый взгляд выглядит незамысловатой инди-калякой-малякой качеством ниже среднего, без претензий, но почему-то за 10 долларов. Есть там хоть на десять баксов чего? Если мерить «Тропами» (aka The Path)… найдется и на двадцать!

Да, внешность у игры не впечатляющая. Как будто автору начали преподавать технику импрессионизма раньше, чем вообще научили рисовать. Поэтому ровных линий, пропорциональности, выпуклости форм и объема не ждите, будет только цвет. В основном, цвет красный – кровь, черный и блевотно-зеленый. Очень мрачно. Но, в общем, положение обязывает – это ясно уже по завязке.

А начинается все с того, что супружеская чета, Джо и Айви, останавливает свою машину в страшную грозу возле маленькой гостиницы в городке столь крошечном, что даже названия у него, похоже, нет. У Айви очередной приступ непонятной болезни, она буйствует, мечется и пророчествует не пойми о чем. Джо снимает последнюю свободную комнату в отеле. Дежурная за стойкой говорит ему, что в такую непогоду помощи ждать неоткуда, а вот утром он может побеспокоить старичка-доктора Зи, постоянно живущего в номере на третьем этаже. Во время их беседы еще одна постоялица, Агнес, тщетно пытается раздобыть курева у дежурной: отель не продает гостям сигарет, и Агнес уходит, устроив маленький скандал, на фоне которого даже бредни Айви звучат разумней. Нужно ждать утра.

Но утром начинается форменный Сайлент Хилл. Дождь не прекращается, и с уверенностью сказать, что действительно рассвело, нельзя. Айви пропала куда-то, и дежурная объясняет ее отсутствие весьма туманно. В столовой отеля на столах валяются трупы в масках. На четвертом этаже те же трупы, вполне «живые» и говорящие, устроили бесконечную вечеринку. В соседней со снятым номером комнате прикованная к клетке девочка в белом умоляет ее убить.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Сюжет, который заставляет задуматься о многих вещах: о свободе, о реальности и иллюзии, о благих намерениях и том, куда они ведут, о силе воли, о выборе.

НЕДОСТАТКИ Примитивная реализация, злоупотребление кровью, внутренностями и гниющей плотью низкого разрешения. Баги.

РЕЗЮМЕ Великолепный эксперимент, исследующий вопросы душевного здоровья и связанные с ними философские категории. От внимания сценариста не укрылись такие понятия, как долг, верность, зависимость, благородство, идея жертвенности, жертва внутренняя и жертвы маньяка, проблема выбора, давний вопрос «а судьи кто?» и многое другое. Технически уступает даже, скажем, The Path, но превосходит ее по глубине затрагиваемых проблем на единицу главных героев.





По всему выходит, что отелем завладел дух свихнувшейся на почве дисморфофобии постоялицы по имени София. Именно она увела Айви и вот-вот ее съест. А если не она, то оживший призрак легендарного потрошителя тех мест, чья восковая фигура даже выставлена в музее городка. Джо кидается в погоню. Ну точно Сайлент Хилл.

ПО ВСЕМУ ВЫХОДИТ, ЧТО ОТЕЛЕМ ЗАВЛАДЕЛ ДУХ СВИХНУВШЕЙСЯ НА ПОЧВЕ ДИСМОРФОФОБИИ ПОСТОЯЛИЦЫ ПО ИМЕНИ СОФИЯ.

Добрые внутри?

В полном соответствии с традициями культового сериала, Джо не стесняется в средствах для продвижения по сюжету. К тому же рамки «классического квеста» обязывают: используем «то на это» во имя прогресса. Если «тем» внезапно оказывается вполне живой (внутри цифровой вселенной, конечно) кот, тем хуже... для кота! Винс Дези со своей кошкой-глушителем тихонько плачет в углу от зависти. Впрочем, нравственные вопросы Джо при этом, в отличие от многих других героев игр, истребителей крыс и душителей поринтов, все-таки мучают. Можно, конечно, его сомнения списать на то, что он «мягкотелый слабак» на привязи у свихнувшейся жены. Потакает ее капризам, не бросает неадекватную супругу, даже будучи посланным прямым текстом... Только все немного (или намного?) сложнее. Чем дальше в коридоры гостиничного безумия забредает герой, тем больше сторон открывается в его личности и личностях окружающих его фантомов, полулюдей, близких людей и даже людей посторонних, упоминающихся вскользь.

Не зря, вероятно, создатель Downfall (читайте наш спецматериал, посвященный психологизму в играх) работал с душевнобольными. Все персонажи, даром что нарисованы в стиле «слабоумный социопат на арт-терапии», предстают удивительно живыми, объемными личностями, которым, вне всякого сомнения, сопереживаешь. И даром что здесь, как и во многих играх от независимых разработчиков, претендующих на философизм, «нет хороших и плохих», однако грань между добром и злом видна довольно четко. И то, что где бы она ни проходила, хотя бы и в собственной душе, переступать ее не стоит, даже во имя благих целей, показано с пугающей убедительностью. Если геймер по прохождении Downfall не сожжет в праведном гневе на плоский и клишированный сюжет подборку своих любимых хоррор-игр, он и правда маньяк. Болезненно зависим от посредственных пугалок.

С другой стороны, если то, что нам показывает автор, – действительно обобщение его опыта проникновения в мир душевнобольных, нам, друзья, можно выдохнуть. Ни один геймер точно не психопат. До такой оторванности от реальной жизни даже корейским фанатам MMORPG далеко. **СИ**

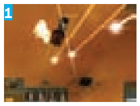
Вверху слева: От некоторых картин мутит даже героев игры. Агнес делает вид, что не замечает гору трупов.





Любопытно, какую подборку душевных расстройств выбрал автор игры для иллюстрации своего рассказа. Самую заметную роль играют те, что связаны с едой и проистекающими от типа питания формами тела. Айви и София страдают дисморфофобией – патологическим (не соответствующим реальному положению дел) отторжением некоторых, якобы уродливых, черт своего тела. Вот только у Айви она проявляется в виде анорексии – болезненного желания похудеть, а у Софии наоборот. Под влиянием ее менеджера (и, по совместительству, предмета тайных воздыханий) девушка убеждает себя, что невероятно худа для сцены и ей нужно больше, намного больше есть. Еще одна героиня, Агнес (случайный зритель в этом шоу уродов), представляет собой сглаженный, компенсированный вариант дисморфофобика: она просто уверена, что «с такой, как она, ничего стоящего в жизни не случится». Есть еще неуправляемо-агрессивный маньяк с топором и кучка шизофреников поменьше на второстепенных ролях, в том числе даже один полицейский детектив. Интересно, правда ли, что в Англии люди от анорексии страдают сильней и с более тяжкими последствиями, чем от шизофрении?

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Звездные волки
2 Звездные волки 2
3 X3: Terran Conflict

8.0





ТЕКСТ
Андрей Окушко



Справа: Получив «Мастифа», попробуйте расстрелять старую базу. Результат заставит, как минимум, улыбнуться.



Звездные волки 2: Гражданская война

В космосе была галактика, в галактике – звезды, а между ними летал космический корабль. Корабль был вовсе даже не военный и не какой-нибудь там пиратский, а торговый. В нем было сухо и тепло, пахло приятно, имелось, на что присесть и что покушать. А жил в нем торговец…

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.role-playing.sci-fi
Зарубежный издатель:
«1С»
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
Elite Games
Системные требования:
CPU 2.8 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.games.1c.ru/starwolves2_gv
Страна происхождения:
Россия

Жил бы он, поживал да добра наживал, только вот незадача – война гражданская началась. А в лихие годы все может случиться, и приключилась с нашим торговцем неприятность великая: на его караван напали, друзей и груз захватили. Тут бы история и закончилась печально, но герой все-таки выжил и даже загорелся желанием подвиги совершать.

Итак, на утлом суденышке-базе с одним прикрепленным к ней истребителем наш храбрец (абсолютно новый персонаж во вселенной игры) отправляется в большой космос – расследовать происшествие. Полагаться на власть имущих не приходится – времена неспокойные, мало кому можно довериться. Семь раз подумайте, а потом еще семь раз, прежде чем согласиться на чье-нибудь предложение о помощи. Не исключено, что вашими руками собираются натаскать каштанов из огня, а потом вас еще и подставят по-крупному, чтоб под ногами великих не мельтешили. Хотя надо признать, что гражданская война во вселенной «Звездных волков» получилась какая-то гротескная – одна из сторон почти сплошь состоит из взяточников и негодяев, в то время как другую рисуют чуть ли не спасителями вселенной. К счастью, сторон здесь не две, да и средства массовой информации если и подкуплены, то разными людьми. Вы всегда можете прочитать новости, подаваемые как минимум четырьмя разными источниками с разных точек зрения. И вот это – действительно удачный ход, заставляющий торопиться на базу, чтобы узнать, как же расскажет о последних событиях тот или иной канал. Тем более что вас упоминают часто (как ни крути, игровые события вертятся вокруг геймера и К°).

Учтите еще, что «Гражданская война» – ни в коей мере не продолжение «Звездных волков 2». Так сложилось, что последние вообще выпали из истории этого мира, зато в нее был включен неофициальный мод «Наследие империи» (тоже сделанный Elite). В итоге нас ждут две империи (Старая и Новая, хотя автор этих строк не поручился бы, что прилагательные используются разработчиками правильно), несколько торговых корпораций (название одной из которых – InoCo – явно выбрано неспроста), куча пиратских кланов, наемники и даже… рыцари-тамплиеры! С последними настоятельно рекомендую познакомиться – те еще ребятки. Впрочем, дальше молчок, а то ненароком испорчу вам удовольствие.

Галактика здесь действительно велика – под сотню систем. У каждой есть краткое описание, однако карта не всегда показывает все объекты. Порой, отклонившись от наезженных путей, находишь что-нибудь интересненькое. Правда, в большинстве случаев это «интересненькое» оказывается пиратской станцией, но даже такая находка может принести пользу – убьете десяток-другой нарушителей закона, и не только своих пилотов прокачаете, но и вещичек насобираете. Но, бывает, встречаешь что-то более приятное – россыпь астероидов с кладами, например. Или побочный квест. Увы, с последними в игре не плохо, а крайне плохо – дополнительных миссий мало, видимо, авторы растратили все силы на основные сюжетные ветки. И растратили не зря – идти по сюжетным линиям (какую бы из множества вы ни выбрали) интересно, видно, что в них вкладывали душу (уж извините за банальность). А завершив прохождение, хочется начать сначала и посмотреть, что будет, если остановиться на другом варианте.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Действительно разные сюжетные линии с разными концовками; достаточно сложные и интересные бои; мир, который хочется исследовать и исследовать.

НЕДОСТАТКИ С побочными квестами в игре как-то не сложилось; озвучка произведена с загадочной избирательностью, да еще и багов завезли достаточно.

РЕЗЮМЕ Продолжение известного стратегического сериала за авторством уже другой команды разработчиков удалось. В галактике засияли новые звезды, политическая ситуация изменилась, да и цель у нас иная – расследовать исчезновение друзей-пилотов. Но играть интересно – мир «Гражданской войны» затягивает, и даже финальная точка оказывается лишь запятой – масса концовок заставляет начинать приключение заново, ведь хочется же узнать, «что было бы, если бы»…

И это – наивысшая похвала, которую может заслужить любой разработчик.

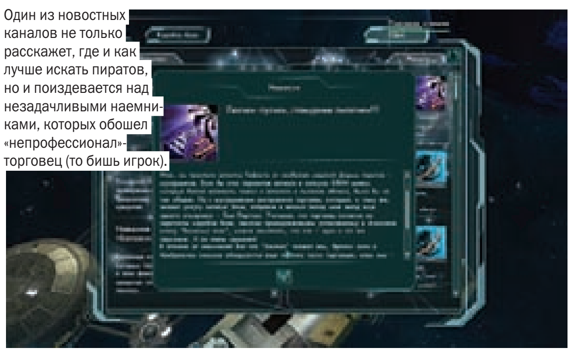
Вот только не все так гладко, как хотелось бы. Ошибок и багов тут воз и маленькая тележка. То квест отказывается завершаться (и даже загрузка с более раннего сейва не помогает), то маневренность кораблей начинает падать, то сохранения перестают работать, то база в астероидах запутается. Недоразумения исправляются (уже на момент написания статьи вышло несколько мини-патчей), но неприятный осадок остается – неужели нельзя было задержать релиз на несколько недель и протестировать игру как следует? Объяснение такой халатности есть – в кризис каждый стремится выпустить свой проект как можно быстрее, ведь нельзя предугадать, что случится завтра. Но объяснение – не значит оправдание, и все это прекрасно понимают (даже разработчики).

За всем этим немного в стороне осталась боевая составляющая – хотя тут по большей части все по-старому. Как и раньше, бои идут в реальном времени с активной паузой. Как обычно, на руки выдается корабль-база (попросту говоря, авианосец) – одна штука, на которую может быть помещено до шести истребителей. Как повелось, истребители требуют пилотов для управления, а пилоты обладают специализациями (ракетчик там или «системщик») и навыками, которые покупаются за очки опыта. Да, появились дополнительные корабли, виды оружия, системы, орудия главного калибра для баз, но принципиально со времен самых первых «Звездных волков» изменилось мало что. И это радует – бои в сериале всегда были едва ли не лучшим компонентом, и с годами они только хорошеют.

Покидая мир «Гражданской войны», сожалеешь лишь о том, что приходится уходить. Но когда все сюжетные ветки пройдены, делать здесь становится нечего. И хотя времени на это уйдет достаточно, больше чем на пару недель игры вряд ли хватит. Впрочем, разве этого мало? **СИ**



По ходу дела вы обязательно встретите старых знакомых из первых «Звездных волков» (или хотя бы услышите про них). Впрочем, приятные встречи будут не всегда – уже по красной обводке кораблей еще одной пачки «знакомцев» можно догадаться: нам здесь не рады.


Один из новостных каналов не только расскажет, где и как лучше искать пиратов, но и поиздевается над незадачливыми наемниками, которых обошел «непрофессионал»-торговец (то бишь игрок).

По какой-то загадочной причине часть новостей в игре озвучена, а часть – нет. Чем руководствовались разработчики, отбирая те события, которые получат голосовое сопровождение, – нам неведомо (видимо, монетку бросали). В итоге как-то странно, когда одна новость «громкая», а другая (от конкурирующего СМИ, но на ту же тему) – «тихая». Впрочем, несюжетные диалоги вообще все «молчаливы», так было задумано изначально.

НА УТЛОМ СУДЕНЫШКЕ-БАЗЕ С ОДНИМ ИСТРЕБИТЕЛЕМ МЫ ОТПРАВЛЯЕМСЯ РАССЛЕДОВАТЬ ПРОИСШЕСТВИЕ.

Напасть на беззащитного на первый взгляд торговца, конечно, можно, но это чревато – погибая, тот зовет на помощь, и помощь приходит моментально: несколько крупных кораблей и десятка полтора истребителей. Оглянуться не успеешь, как тебя разберут на винтики. Непонятно только, где все эти тимуровцы обретаются, когда пираты обижают нашу команду?

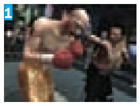
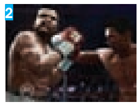
Очень рекомендуется ставить на корабли-базы прошивки. Они бывают трех уровней (третий – самый лучший) и нескольких типов (системные там или оружейные). Прошивки повышают характеристики базы, и в некоторых случаях без них придется туговато. Например, в ситуации с «Астартой», со скоростью и маневренностью у которой (в отличие от защиты), прямо скажем, плохо.


База, в принципе, способна отбиваться от врагов и в одиночку, но обычно лучше ее без прикрытия не бросать. Хотя, если прикупить щитов и ремонтных систем у тамплиеров…


ССТ – аббревиатура Союза Свободных Торговцев. Но в данном случае она означает специальный магазин, где можно найти массу всего вкусного. Как раньше на черном рынке.

PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Don King Presents: Prizefighter
2 Fight Night Round 3
3 UFC 2009: Undisputed

8.5





Вверху: Проработка мышц в новой Fight Night, конечно, поражает, но вот на лицо многие боксеры не так уж и похожи. Например, вот этот боксер слева – Артуро Гати; увидел бы он себя таким в зеркале, испугался бы, наверное, до чертиков.



Вверху: Режим создания персонажа позволяет весьма обширно влиять на параметры боксера. Особенно понравилось то, что тяжеловесов можно «вскармливать» от 200 до 260 фунтов.



ТЕКСТ

Юрий Левандовский

› Fight Night Round 4

Всего две недели назад назад мы тестировали превью-версии этой игры, и вот у нас в руках уже финальный продукт. Как оказалось, полочный вариант мало чем отличается от того, что мы уже успели изучить, так что настоятельно советуем прочесть июньскую статью.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox360, PlayStation 3
Жанр:
sports.traditional.boxing
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Canada
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.fightnight.easports.com
Страна происхождения:
Канада

Итак, в игровом процессе никаких изменений сделано не было. Более того, совершенно такими же остались и настройки игры: никакого тумблера «аркада/симулятор», на который мы так надеялись, да и анимация падений и движения самих боксеров осталась точно на том же уровне, что и в поздней бете. Но для тех, кто пропустил наш прошлый номер, – вкратце о новинках «четверки».

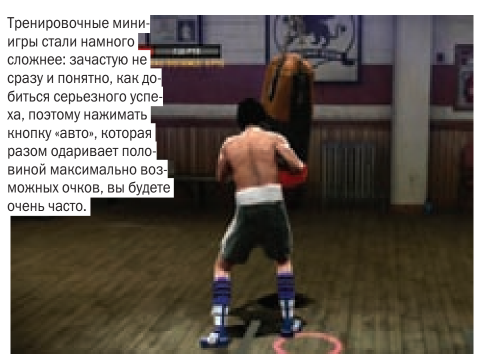
В сравнении с Fight Night Round 3 новая игра заметно быстрее, комбо, исполняемые боксерами, длиннее, а управление проще. Да, обновленная схема управления Total Punch Control лишила нас закручиваний на геймпаде «хеймейкеров», перенеся их на правый бампер, но взамен, дергая правый аналог наискось вниз, теперь можно делать хуки по туловищу, не зажимая дополнительных кнопок. Но главное новшество – система контрударов и нырков, которые серьезно меняют игровой процесс. Еще одной важной новинкой стало то, что все удары сейчас обсчитываются физически. То есть правый прямой теперь не зажат двумя положениями, как раньше – «попал» или «не попал». Теперь распрямленная рука выбрасывает перчатку, и та в соответствии с происходящим может вскользь пройтись по лицу соперника, может вовсе не попасть, может удариться в блок и по инерции соскользнуть с перчаток вашего оппонента, оставляя ему пространство для ответного удара, или даже угодить меж расставленных рук прямиком по носу. Никаких скриптовых «поправок» – все по-честному. И уж если кулак попал, да попал как следует, противник может моментально вырубиться от первого же хука. Физический движок берет на себя расчеты того, насколько сильным был ваш удар и куда в этот момент двигался противник: если он нырнул в ту сторону, откуда прилетел встречный удар, словив кулак на противоходе, он без всякой суеты обрушится на пол.

Как вы уже, думаем, наслышаны, главными звездами Fight Night Round 4 выступили Майк Тайсон и Мохаммед Али. Они – самые проработанные бойцы в игре, каждому дана своя анимация движения и, фактически, стиль боя. Али, как и положено, порхает по рингу, быстро переставляя ноги короткими шажками, и на полную использует свой рост, удерживая соперников на расстоянии быстрыми джебами и прямыми. Тайсон же силен как бык и лезет в ближний бой; блокируя или просто игнорируя удары соперников, он подныривает под их выпадами, старается по-максимуму сократить дистанцию, чтобы выкинуть свой мощнейший апперкот или хук, который может разом завершить весь бой. На словах все это очень красиво и правильно, и, что самое классное, выглядит и играется точно так же. Если на ринге сошлись Тайсон и Али, просто дух захватывает! Спасибо новому физическому движку, который позволил нам почувствовать разницу в росте боксеров, их весе и длине рук. Впрочем, здесь же кроется и один из недостатков игры. Если Тайсон и Али – живая демонстрация великолепия новой Fight Night, то десятки других боксеров зачастую пример того, как разработчики отдыхали от трудов. Схватки «Хаттон – Пакиао» совсем не похожи на то, как выглядела бы их встреча в жизни, а уж то, что Холифилд и Фрейзер двигаются в стойке и бьют, словно два брата-близнеца, и вовсе никуда не годится. Особенно смешно выглядят signature punch'и у половины боксеров. Вы когда-нибудь видели, чтобы Рикки Хаттон размахивал рукой, дразня соперника, перед тем как ударить его в печень? Обидно за известнейших боксеров, кумиров миллионов ценителей спорта по всему миру – их (в который раз) низвели до парочки шаблонов, различающихся лишь текстурами. Очень показательно, что

По заветам Ньютона

Самое потрясающее в новой Fight Night, пожалуй, даже не новая система просчета ударов, выстроенная на физике движения, благодаря чему удары, угодившие в блок, часто скользят по перчаткам. Самое потрясающее – это проработка моделей боксеров и в частности их мышц. Как утверждают разработчики, физика игры просчитывает не только то, куда попал удар, при разных приемах задействуются различные мышцы на теле боксера, за счет чего каждый выпад на повторе выглядит просто невероятно. Если посмотреть в замедлении, как Майк Тайсон выполняет правый хук, видно, как напрягаются все мышцы не только руки, но и правой стороны спины, как они сокращаются и распрямляются – зрелище просто незабываемое. Более того, разработчики уверяют, что даже деформация перчаток и кожи на лице – не заранее просчитанная «готовая» анимация, которая красиво выглядит лишь на повторе нокаута, а тоже следствие «настоящей» физики игры. Включив быстрый повтор любого момента боя, им начинаешь верить: действительно, любой результативный удар всякий раз по-новому отражается на лице соперника и угодившей по нему перчатке.

Тренировочные мини-игры стали намного сложнее: зачастую не сразу и понятно, как добиться серьезного успеха, поэтому нажимать кнопку «авто», которая разом одаривает половиной максимально возможных очков, вы будете очень часто.



НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Потрясающая графика, хорошая подборка боксеров, новая система просчета ударов, построенная на физике.

НЕДОСТАТКИ Известным бойцам могли бы добавить личной анимации для ударов, сделать карьеру не такой однообразной и внести в игру настройки вида «аркада/симулятор».

РЕЗЮМЕ Новая Fight Night поначалу кажется странной и жутко аркадной, все эти тысячи ударов, выбрасываемых спортсменами за бой, никак не вяжутся со словами «симулятор бокса». Но после четырех-пяти часов, проведенных за игрой, и нескольких манипуляций в опциях, оторваться уже невозможно. Потрясающая графически, привлекающая простым и понятным геймплеем, Fight Night Round 4 достойна внимания не только всех любителей бокса, но и большинства «рядовых» владельцев современных консолей.

при создании собственного бойца в редакторе предлагается выбрать телосложение из доступных заготовок, и среди них, между «толстыми» и «накачанными», есть «Майк Тайсон». Интересный шаблон, не правда ли?

Вообще создание персонажа в Fight Night Round 4 дело интересное и увлекательное. А если делать боксера не в карьере, а сразу же из основного меню (пункт Create Boxer), есть возможность изваять уже прокачанного и готового к сражениям в онлайне бойца: сразу же получив максимальное количество очков опыта, вы распределяете их между огромным количеством характеристик спортсмена. Для тех, кто терпеть на может карьерные режимы, но вовсе не прочь подраться «родным» персонажем, это просто подарок.

Кстати о карьере. По сравнению с третьей частью она стала немного разнообразнее, хотя ничего кардинально нового здесь и не найти. Мечты о том, что в EA когда-нибудь сделают бокс с сюжетом, можно отложить еще на пару-тройку лет. Здесь мы все так же выбираем весовую категорию и начинаем восхождение с последних мест в рейтингах к чемпионству. Как всегда, между боями предстоит тренировать своего подопечного, но на этот раз доступно не три, а целых шесть различных видов упражнений. Причем все мини-игры новые, и даже простое избиение груши стало более увлекательным. При этом сама карьера все равно осталась однообразной и скучной: выбрали противника на следующий бой, потренировались, победили или проиграли. Если победили, продвинулись в рейтингах, снова выбрали соперника… и так до самого чемпионства, знаменующего счастливое завершение сингла.

Впрочем, как ни привередничай, новая Fight Night получилась классной – очень красивой, в меру реалистичной и увлекательной. Да, с компьютером боксировать довольно скучно, а карьера пытается казаться интересной, не являясь такой, но когда выходишь в онлайн или приглашаешь на спарринг увлеченного боксом друга, игра сияет как бриллиант. **СИ**



Как видите, блок теперь не ультимативная защита. Многие удары могут не только обогнуть его, но и даже (учитывая то, что теперь многое основано на физике боя) послать в нокдаун.

АЛИ, КАК И ПОЛОЖЕНО, ПОРХАЕТ ПО РИНГУ, БЫСТРО ПЕРЕСТАВЛЯЯ НОГИ КОРОТКИМИ ШАЖКАМИ, И НА ПОЛНУЮ ИСПОЛЬЗУЕТ СВОЙ РОСТ.



Не подумайте, Фрейзер не превратился в карлика, а Льюис не стал Годзиллой, просто Джо выполняет новый финт – нырок, позволяющий быстро приблизиться к сопернику.



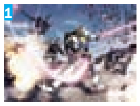
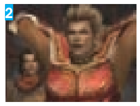
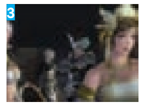
Как и обещали разработчики, ближний бой стал намного интереснее и реалистичнее.

СЕКРЕТ!

Если вы поклонник подлинных симуляторов и, включив новый Fight Night Round 4, удивлены тому, сколько же ударов могут пропустить боксеры-терминаторы без особого ущерба, советуем заглянуть в опции и обнаружить в настройках игрового процесса несколько ползунков регулирующих выносливость боксеров, силу их ударов и скорость. Покрутив их в разные стороны, вы сможете настроить игру под себя. Странно, что разработчики не сделали простого и логичного выбора из нескольких предустановленных вариантов, зато у нас с вами появилось неограниченное поле для экспериментов. С помощью этих регулировок вы можете сделать игру как стопроцентно хардкорным симулятором, где каждый удар может стать последним в бою, так и развлечением для детей, которым неважно, «бывает» так по-правде или «не бывает» – лишь бы что-то жать и глазеть, как заводные дяденьки бесконечно долгу лупцуют друг друга мощнейшими апперкотами.

PS2
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Dynasty Warriors Gundam
2 Dynasty Warriors 6
3 Warriors Orochi Z

7.5



ТЕКСТ
Евгений Закиров



Справа: Если начать с сюжетного режима, то Big Zam окажется первым гигантским противником на пути игрока. Перед каждой встречей с таким боссом показывают короткий обучающий фильм – не торопитесь его перематывать!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 2
Жанр:
action.beat'em-up
Зарубежный издатель:
Koei
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Omega Force
Количество игроков:
до 4
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
http://dynastywarriors-gundam.co.uk
Страна происхождения:
Япония

Dynasty Warriors Gundam 2

Какие есть национальные достопримечательности? У нас – Кремль, у французов – Эйфелева башня, а у японцев… А у японцев есть выставленная на всеобщее обозрение модель самого первого «гандама» в полный рост!

Шар Азнабль, Амуро Рэй, Камиль Бидан, Хаман Карн – эти имена вряд ли знакомы российским геймерам, да и отечественным любителям аниме они тоже почти наверняка ничего не скажут. Поэтому когда анонсировали первую часть Dynasty Warriors Gundam, никто и ухом не повел. Да, мол, хорошо, что выпускают новую игру про боевых роботов, но что-то имена пилотов незнакомые, и модели «гандамов» престарелые, таких в новых сериалах нет. Koei это не остановило, благодаря чему, спустя некоторое время, состоялся релиз расширенной и дополненной версии в США и странах Европы. Первый блин вышел комом, чего преданные поклонники вселенной мультфильмов, конечно, не заметили. Вторая попытка также засветилась во всех уголках мира и показала феноменальную работу над ошибками, какую не получали даже «родные» для компании игры об эпохе Троецарствия.

Фансервис – двигатель прогресса

Суть осталась неизменной. Dynasty Warriors Gundam 2 – это игра фансервисная, т.е. если вы не смотрели Mobile Suit Gundam 0079, Zeta Gundam и Double-Zeta (ZZ) Gundam, то от ее прохождения вы не получите и пятой части удовольствия, какое испытает преданный поклонник вселенной. Поначалу может показаться, что справочная информация, которая выводится на экран во время загрузок (слишком быстротечных, чтобы успеть что-нибудь прочитать), а также меню Gallery, где подводится итог увиденным космическим кораблям, боевым роботам и героям, как раз для того и созданы, чтобы непросвещенный человек смог более-менее разобраться, о чем идет речь. В действительности же, любая справка оказывается слишком сжатой и практически ничего не сообщает, а галерея является важной составляющей того же фансервиса – а ну попробуй собрать их всех!

Одиночный режим состоит из двух взаимосвязанных частей: режима официального и «свободного». Официальный режим, то есть с миссиями, основанными на сюжете анимационных сериалов, оказался несколько короче, чем раньше, и позволяет играть только за главных героев классических сериалов (к набору заданий Шара, как и в прошлый раз, приписаны миссии лейтенанта Кваттро, притом что события Однолетней войны освещены не полностью). После прохождения откроется небольшой бонус из полнометражного аниме Char's Counterattack и новое заглавное меню, плюс несколько действующих лиц для свободных миссий, в которых все-все-все герои, пережившие друг друга на сотню лет либо вообще существующие в параллельных вселенных, могут встретиться, подружиться и вместе накостылять злодеям.

Боевые действия

Боевая система изменилась не сильно, и большую часть уровней по-прежнему можно пройти, пробиваясь через толпы противников с помощью оружия ближнего боя. Стрелять тоже можно, причем в сиквеле действует более-менее

Поначалу режим свободных миссий можно принять за основной, настолько он обширен. Только представьте себе: почти все встреченные по мере прохождения пилоты, герои второго плана (даже не «ньютайпы»!), 62 боевых робота (в первой части их было 19), начиная с мехов из MS Gundam 0079 и вплоть до Gundam SEED, некоторое подобие сюжетных бесед-брифингов, наконец, полноценные ролики на движке игры, – все это оказывается в распоряжении ценителей известнейшего аниме. Более того, в зависимости от поведения на поле боя персонажи могут менять своё отношение друг к другу, что позволяет открыть новые миссии и предлагает несколько способов прохождения некоторых из них. Наконец, предусмотрена возможность загрузки дополнительных уровней, причем на данный момент все они распространяются бесплатно.

Уровни теперь набирают только пилоты. Боевые доспехи вместо этого собираются по частям (несколько деталей за уровень), либо модифицируются – и вот тогда-то учитывается их мощность. Лучше деталь – больше наносимый урон, выше уровень детали – сильнее суператака.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Улучшенная графика, множество знакомых по аниме доспехов и пилотов, возможность загружать дополнительные миссии и десятки уже имеющихся в игре заданий.

НЕДОСТАТКИ Тактика пошла на убыль: захватывать территории отныне нужно лишь для того, чтобы выманить офицеров. Нет японской озвучки, сюжетный режим слишком короткий.

РЕЗЮМЕ Превосходная работа над ошибками, интереснейший вариант Dynasty Warriors и, наверное, лучшая за последнее время игра по вселенной Gundam. Незнакомые с первоисточником люди вряд ли найдут её такой уж увлекательной, в остальном же – это игра, отвечающая всем требованиям объединённых сериалов. В качестве дополнений предусмотрен многопользовательский режим (скучный, работающий через раз и непопулярный) и возможность загружать дополнительные миссии. К сожалению, герои и события MS Gundam 00 в игру не входят.



У некоторых доспехов есть так называемые «спутники» – пять-шесть небольших орудий, следующих за ними по пятам. Драться с такими доспехами сложно: пока бьешь самого «гандама», они окружают и стреляют со всех сторон.

отзывчивая система автонаведения: если раньше требовалось, чтобы «гандам» точно смотрел на противника, а тот стоял на месте, то теперь практически любой выстрел попадает в неприятеля. Решающее значение имеет радиус поражения, поскольку для захвата тактических полей (т.е. выделенных цветом участков карты) требуется уничтожить сначала определенное число противников и только потом офицеров, в том случае, если они его охраняют.

Главной особенностью сиквела стало появление так называемых «гигантских гандамов» – из них два действительно «гандамы», а один – робот Big Zam, созданный инженерами Зеон и уничтоженный в ходе Однолетней войны вместе с одним из наследников династии Заби. Сражения с ними отличаются от обычных драк с вражескими офицерами коренным образом. Появление такого противника сопровождается заставкой на движке игры, а сразу после этого тактическое поле «закрывается» для выхода. Камера перемещается за спину подконтрольного «гандама» и поворачивается таким образом, чтобы игрок не терял из виду нового огромного противника. На уровне сложности Normal палитра атак кажется неразнообразной, и повреждения оказываются не такими уж серьезными. Сложность видится в том, чтобы уничтожить гигантского «гандама» до того, как он убьет напарников, а для этого требуется подойти к неприятелю вплотную, зажать кнопку удара, подлететь вверх и больно стукнуть его по лбу. Это на несколько секунд выведет его из строя и даст возможность наносить удары привычным способом. Вообще же, хитростей, уловок, с помощью которых можно одолеть такого меха быстро и просто, существует великое множество, главное – правильно выбрать «гандама» для себя. Потратили две недели на то, чтобы собрать Guncanon? Не спешите идти в бой, ведь у него нет «заряженной» атаки и, следовательно, перед Psycho Gundam он окажется попросту беспомощным.

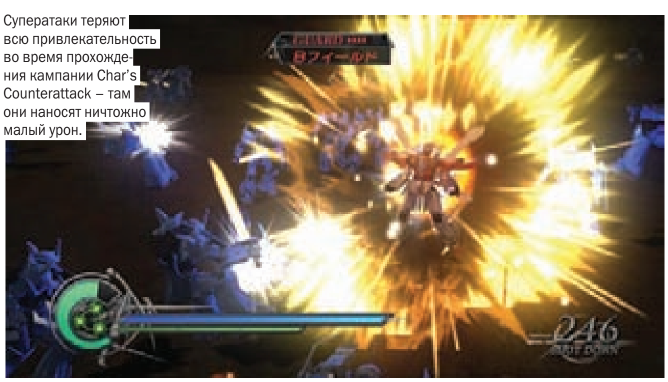
Если не брать во внимание новый тип противников, то в остальном DW Gundam 2 стала проще, доступнее. А еще – красивее и зрелищнее, благо одно тактическое поле теперь охраняет не десяток, а с полсотни мехов. Несомненно, это не просто лучший выпуск пока еще мини-сериала, но одна из важнейших работ Koei в развитии Dynasty Warriors. Даешь Dynasty Warriors Macross! **СИ**



В Dynasty Warriors Gundam 2 спойлеров меньше, чем в предыдущей части, но они все же есть. На скриншоте – Камилль узнаёт, что Фо все-таки выжила.

Один серьезный минус у DW Gundam 2 всё же есть: отсутствие японского озвучания. Для игры подобного рода это смертный грех. Удивительно и то, что в первой части голоса можно было менять, и также то, что некоторых пилотов в игре озвучивают не те люди, которые озвучивали их же в американских версиях аниме (переизданных и переозвученных относительно недавно).

DYNASTY WARRIORS GUNDAM 2 – ЭТО ИГРА ФАНСЕРВИСНАЯ, Т.Е. ЕСЛИ ВЫ НЕ СМОТРЕЛИ MOBILE SUIT GUNDAM 0079, ZETA GUNDAM И DOUBLE-ZETA GUNDAM, ТО ОТ ПРОХОЖДЕНИЯ ВЫ НЕ ПОЛУЧИТЕ И ПЯТОЙ ДОЛИ ТОГО УДОВОЛЬСТВИЯ, КАКОЕ ИСПЫТАЕТ ПРЕДАННЫЙ ПОКЛОННИК ВСЕЛЕННОЙ.



Суператаки теряют всю привлекательность во время прохождения кампании Char's Counterattack – там они наносят ничтожно малый урон.

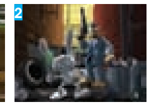


Zaku Tank получится собрать уже после прохождения режима сюжетных миссий. Впрочем, как и Guncannon, это скорее подарок фанатам, чем хороший доспех.

7.0

За арт-дизайн
Страна игр

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Bone: The Great Cow Race
2 Sam & Max: Season One
3 Strong Bad's Cool Game for Attractive People

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, XBLA
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Telltale Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Telltale Games
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.telltalegames.com/wallaceandgromit
Страна происхождения:
США



Вверху: Ох, и до чего же вредная прожорливая белка!



Только цифровая дистрибьюция!

Вверху: Мы сосчитали, и оказалось, что Громит своей мордочкой выражает за минуту больше эмоций, чем средний актер игрового кино.

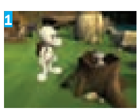
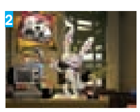
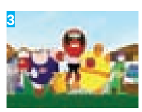
Wallace & Gromit's Grand Adventures: Fright of the Bumblebees

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Кто 20 лет назад мог подумать, что непоседливый изобретатель с собакой, слепленные из пластилина, станут брендом, зарабатывающим миллионы? Но это случилось, и по следам анимационных лент идет студия Telltale Games с квестовой серией Wallace & Gromit's Grand Adventures. К сожалению, Питер Саллис (Peter Sallis) не участвует в проекте, так что Уоллес разговаривает не тем голосом, к которому так привыкли поклонники, – героя озвучивает Бен Уайтхэд (Ben Whitehead). Тем не менее, новый актер исполнил роль близко к оригиналу. Первый эпизод Fright of the Bumblebees начинается, как и множество английских историй, с завтрака. Громит пытается приготовить закуску, используя фантастический кухонный комбайн, больше напоминающий машину Руба Голдберга. Путь к финишу проложен через хитроумную цепочку заданий, так что пара часов геймплея легко может растянуться на несколько дней. Вы поочередно управляете Уоллесом и Громитом при помощи клавиш WASD и совершаете множество иногда неочевидных действий ради одной цели – собрать 20 килограммов меда. События разворачиваются в основном в доме Уоллеса, где нам предстоит заниматься традиционным пиксельхантингом и творческим комбинированием предметов. Разрешат и прогуляться на улице, где странные соседи попотчуют вас знаменитым английским юмором.

НЕДОСТАТКИ Порой сбивающие с толку задачки, скромные размеры игрового уровня и, возможно, малая продолжительность.

ДОСТОИНСТВА Интуитивное управление, шутки, напоминающие о Monkey Island, бережно переданная атмосфера анимационных лент.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Bone: Out From Boneville
2 Sam & Max: Season Two
3 Strong Bad's Cool Game for Attractive People

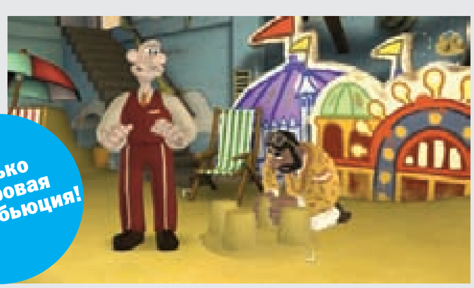
6.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, XBLA
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Telltale Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Telltale Games
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Страна происхождения:
США



Вверху: Громит собирается провести выходной на пляже, а за окном громы и молнии. Прогноз погоды заранее нужно читать.



Только цифровая дистрибьюция!

Вверху: Удовлетворять посетителей домашнего курорта придется множеством нетрадиционных способов. Например, защищая их песочный замок от хулиганских нападений.

Wallace & Gromit's Grand Adventures: The Last Resort

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ В начале второго эпизода Громит собирается провести выходные на побережье. Но возникает осложнение: проливной дождь. Однако друзья не отчаиваются и решают открыть пляжный курорт в собственном подвале, чтобы заработать немного наличных.

Геймплей второго эпизода точно повторяет все, что мы видели в первом. Герои перемещаются в отлично воссозданных декорациях и щелкают многоуровневые задачки, в которых для решения одной проблемы нужно справиться с ворохом других. Аниматоры придали мимике Громита еще больше выразительности в немых сценах (а как вы помните, этот пес, мягко говоря, молчалив). С другой стороны, внимание игрока во втором эпизоде рассеивается между несколькими второстепенными персонажами, а общению Уоллеса и Громита уделили мало времени, из-за этого шутки потеряли львиную долю прежнего задора. Модельки героев выглядят почти как пластилиновые оригиналы, впрочем, иногда кажется, что только моделями второй выпуск сериала и запомнится. Дело в том, что все действие The Last Resort привязано к дому Уоллеса, который игрок не может покинуть. А в сочетании с бледным оформлением – блеклыми обоями дождливых тонов и тусклыми интерьерами – хождение по двум с половиной комнатам быстро приедается.

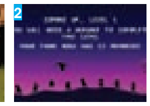
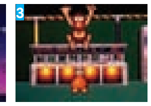
НЕДОСТАТКИ Цветовая гамма кажется приглушенной, характеры второстепенных персонажей плохо проработаны.

ДОСТОИНСТВА Недурная озвучка как главных, так и второстепенных героев, малая продолжительность эпизода.

7.0

За игровую механику — Страна Игр

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 The Humans (1992)
2 Humans 2: Insult to Injury
3 The Humans 3: Evolution Lost in Time

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
special.puzzle
Зарубежный издатель:
Deep Silver
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Blue Monkey
Системные требования:
CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.thehumans.deepsilver.de/en/spiel.html
Страна происхождения:
США





Вверху: Хомо сапиенс в игре похожи на своих сородичей из The Humans 1992 года.

Внизу: Помимо выполнения основной миссии, можно взяться за второстепенные задания – например, найти камень кочевников или достигнуть цели за отведенное время.

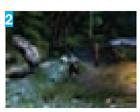
The Humans (Человеки: Знакомство с предками)

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Калифорнийская студия Blue Monkey сохранила дух старой The Humans, не растеряв ее отличительные особенности. Как и прежде, игровой процесс – путешествие из точки А в точку Б – становится шампуром, на который исправно нанизываются шутки. По мере прохождения мир «Человеков» разрастается вширь (в буквальном и переносном смысле!): короткие прогулки сменяются марафонскими забегами с прыжками по платформам и преодолением препятствий, число активных предметов растет в геометрической прогрессии, разнообразнее становится местная фауна (среди опасных тварей – тираннозавры и мамонты). Однако проект рассчитан на широкую аудиторию, и слишком сложным его не назовешь. Здесь по определению нет ситуаций, когда не знаешь, что делать и куда пойти. Маршрут известен заранее, перепутать назначение вещей трудно: дубинкой бьем хищников и папуасов, в них же бросаем камни с дальних дистанций, копье используем в качестве шеста, чтобы перепрыгнуть пропасть. Если путь преграждает крутой склон, лохматые путешественники, становясь друг на друга, выстраивают живую лестницу. «Человеки» – редкий пример головоломки, способной увлечь и детей, и взрослых. Интересные пазлы и радующая глаз картинка способствуют приятному времяпрепровождению.

НЕДОСТАТКИ Некоторые задания донельзя упрощены, даже примитивны; головоломки решаются одним способом, иного не предусмотрено.

ДОСТОИНСТВА Старая концепция до сих пор приносит море удовольствия и радости; легкий, понятный людям всех возрастов юмор; освоить управление можно за считанные секунды.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

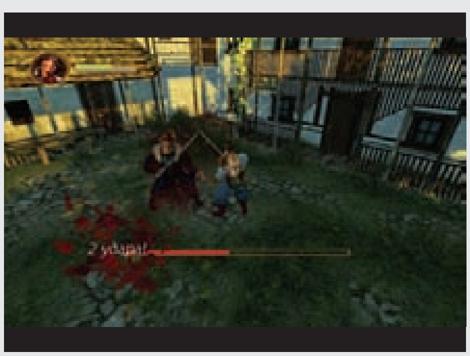
1 
2 
3 

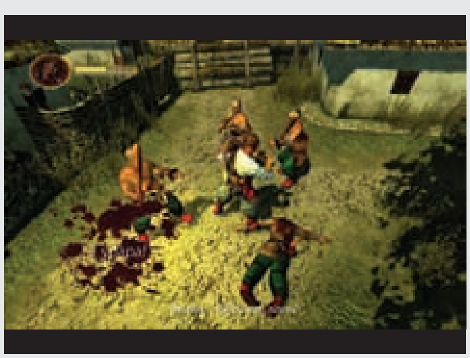
1 Возвращение мушкетеров
2 Волкодав: Путь воина
3 Тарас Бульба

4.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
action.slasher
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
IceHill
Системные требования:
CPU 1.8 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
ru.akella.com/Game.aspx?id=2211
Страна происхождения:
Россия





Вверху: IceHill весьма вольно обошлась с первоисточником. Так, в драке с Тарасом Бульбой в ход идут не кулаки, а сабли.

Внизу: Едва ли в Киевской академии братьев обучали магии. Тем не менее, Остап умеет заживлять раны, не прибегая к помощи лекарей.

Тарас Бульба. Запорожская сечь

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Шутка, повторенная дважды, перестает быть шуткой. Насмехаясь над «Возвращением мушкетеров», мы и предположить не могли, что «Тарас Бульба. Запорожская сечь» повторит «достижение» предшественницы. Жаловались на неоптимизированный движок? Получите снова сыроватый программный код с «тормозами», таинственные исчезновения вещей, слабую детализацию и серо-коричневые текстуры, корявую (но, впрочем, забавную) анимацию. Вдобавок периодически пропадает звук, оставляя игрока наедине с тишиной. Грошовый дизайн локаций? Ну, в «Мушкетерах» хоть есть на что посмотреть, здесь же – шаблонные украинские хутора и ограничение в передвижении. Сын Бульбы Остап в большинстве случаев оказывается запертым на огороженном забором клочке земли, где надо рубить ляхов и татар. Удары складываются в незамысловатые комбинации, навыки улучшаются по ходу действия, способности с дивными названиями разнообразия не привносят. Блок в условиях поголовного отупения врагов, к тому же медленно машущих саблями, явно лишний элемент. А каков актер, озвучивший татар! Парень настолько чудовищно произносит: «Бей казака», что только ради прослушивания этой реплики стоит разок запустить игру.

НЕДОСТАТКИ Полумертвый движок выдает устаревшую картинку, взамен требуя мощную систему; узкие улочки польских городов не оставляют простора для маневра; игра прогибается под весом программных ошибок, которые одним патчем не исправишь.

ДОСТОИНСТВА Камера редко плошает, выбирает правильные ракурсы и дает широкий обзор; интересная, хоть и недоработанная система развития персонажа.

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в мае, то журнал будете получать с июня.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подьезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

подарочный журнал ____________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала «____________»
с 200 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала «____________»
с 200 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

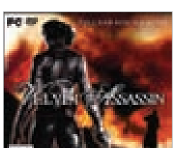
Дайджест

Обзор локализаций

Velvet Assassin



Оригинальное название: Velvet Assassin
Страна происхождения: Германия



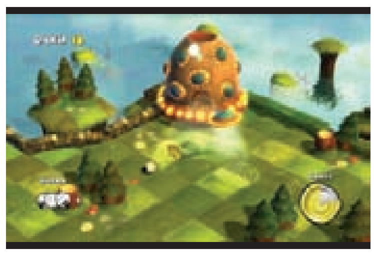
PC (1 DVD / 2 DVD)

Жанр: shooter.first-person. tactical.historic
Зарубежный издатель: SouthPeak
Российский издатель: ND Games
Разработчик: Replay Studios
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/catalog/products/velvetassassin

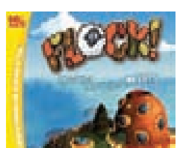
Главная героиня озвучена превосходно – нотки усталости в голосе и театральные паузы настраивают на нужный лад. При этом по насыщенности трагическими сценами Velvet Assassin уступает любой мелодраме, но осмысленная расстановка интонаций российской актрисой не дает усомниться в жанровой принадлежности игры – перед нами «драматический стелс-экшн». Немецкие солдаты да полковники говорят исключительно на родном языке, перевод дан в неотключаемых субтитрах. Для оформления использовался типичный для локализаций шрифт, но здесь он пришелся кстати. Адаптация текста образцово-показательная, без канцелярщины, путаницы с грамматическими категориями (Саммер любит чередовать предложения в прошедшем и будущем времени) удалось избежать. Документация выдержана в стилистике проекта: «пожелтевшая от старости» бумага, края страниц запачканы кровью, сопроводительные картинки дополняют разделы, полезные советы обведены в рамку и выделены темно-синим цветом, характеристики персонажей кратки и информативны. В коллекционное издание, помимо диска с игрой, вошли DVD с дополнительными материалами и постер.

РЕЗЮМЕ Авторы кое-что приукрасили, рассказывая об известном полевом агенте Второй мировой, несмотря на приписку «основано на реальных событиях».

Flock! Овцы против НЛО



Оригинальное название: Flock!
Страна происхождения: Шотландия



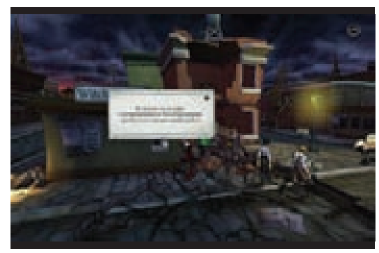
PC (1 CD)

Жанр: special.puzzle
Зарубежный издатель: Capcom
Российский издатель: «1С»
Разработчик: Proper Games
Количество игроков: до 2
Системные требования: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн: games.1c.ru/flock

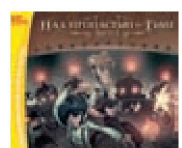
Над «плюшевыми» островами да зелеными полями зависла летающая тарелка. Зависла, готовясь похитить овец и коров, свиней и кур. Столбом света НЛО загоняет скотину на корабль-колокольчик, захватным/отбойным лучом поднимает/опускает предметы, зарабатывает очки, затем летит на следующий участок. Просто? Отнюдь. Основное задание осложняют мелочи – например, стадо лучше вести кучей, а то животные разбегутся по углам и перемрут. Ямы и заборы преграждают путь, их преодоление отнимает ценные минуты. Да и зверюшки попались с характером: буренки проявляют недюжинное упрямство, манипулировать ими затруднительно, овцы покорны, но тупы – попадают в передряги и застревают в пространстве между объектами. Ночью ситуация осложняется – появляются хищники. Приходится отпугивать голодных тварей вспышкой и каменными идолами, иначе они весь скот сожрут. Для тех, кому «сингла» мало, предусмотрен сетевой режим и редактор уровней. В русской версии удачно подобран шрифт, однако она не избежала проблемы с рассогласованием «сборных» конструкций («Ты открыл... овца!»).

РЕЗЮМЕ Необязательная безделушка про похищение домашних животных. В наличии: 50 головоломных уровней, редактор, сетевой режим на двоих.

Над пропастью во тьме. Часть 1



Оригинальное название: Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness, Episode 1
Страна происхождения: США/Канада



PC (1 DVD)

Жанр: role-playing.console-style
Зарубежный издатель: Hothead Games
Российский издатель: «1С»
Разработчик: Hothead Games/Penny Arcade
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн: games.1c.ru/rain_slick1

Странное решение – выпускать в России, где о Penny Arcade знают не слишком многие, игру для фанатов Penny Arcade. Из русскоязычного названия упоминание об именитом вебкомиксе пропало и вовсе, и теперь можно подумать, что игра – это некая пародия на творение Сэлинджера, к которому на деле она никакого отношения не имеет. Собственно перевод достаточно типичен: какие-то шутки сохранены, какие-то – нет; местами можно заметить связанные с непониманием контекста смысловые ошибки. Впрочем, во многих случаях такие промахи ухитряются вписываться в общий абсурдный тон игры: там творится такая ахинея, что вряд ли кого-то удивит лишняя глупость в тексте. Озвучка (как и в оригинале) ограничивается одним лишь рассказчиком, геймплей прямолинеен и доступен даже тем, кто о JRPG знает понаслышке, а сюжет запредельно бессмысленен. «Над пропастью во тьме» можно рекомендовать желающим скоротать несколько часов за игрой, в которой нет ни толики серьезности. Было бы хорошо, если бы переводчики напридумывали собственных шуток для второй части, куда их не доложили авторы.

РЕЗЮМЕ Почти любительская почти-JRPG получила почти сносную локализацию, которую оценят не только фанаты оригинального вебкомикса.


ТНТ
WWW.TNT-TV.RU
Почувствуй нашу любовь
НАША РАША
Реклама
Лицензия на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №7632 от 16.09.2003, выдана Минпечати РФ

Другие игры

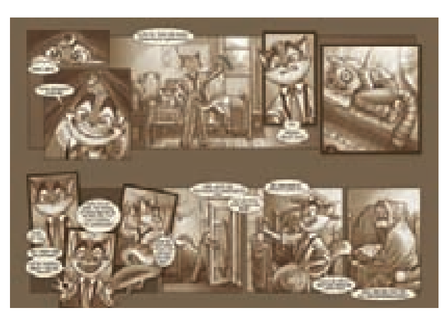
Все о том, что может понравиться современному геймеру

Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».

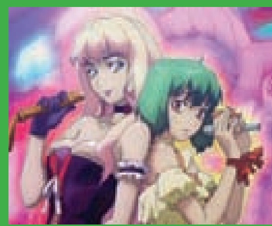








Смотрите также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» на канале Gameland.TV



112
Банзай

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:
Touhou Project
Панда большая и маленькая
Масахиро Андо
Tengen Toppa Gurren Lagann Kirameki Yoko Box

118
Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

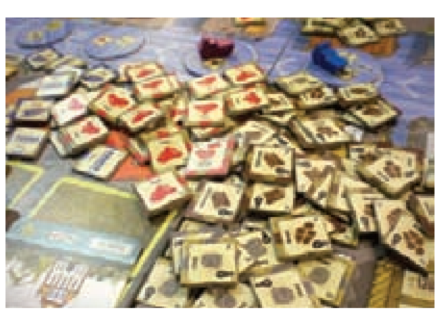
В этом номере:
Новости
Большой тест
Мини-тесты



100
Настольные игры

Есть игры, где сражения происходят на бумажных картах, а участвуют в них картонные фишки или пластиковые модели. Практически Civilization и Heroes of Might & Magic, только без компьютера. Собственно, от них и произошли многие стратегии, которые вы знаете и любите.

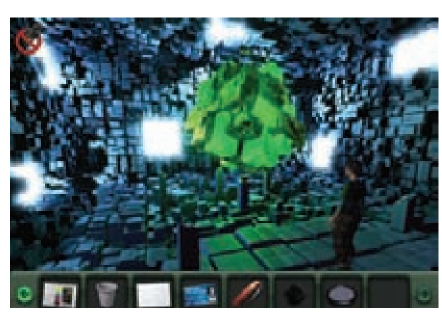
В этом номере:
Le Havre
Camelot Legend



108
Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:
Virtual On: Oratorio Tangram
Dyson
Mental Repairs, Inc.
CellFactor: Psychokinetic Wars



Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Brick People

Давным-давно графика на автоматах была безумного качества, ни одна консоль такого показать не могла. Это, правда, было во времена Pac-Man и Asteroids. Теперь аркады, наоборот, в роли отстающих, но на внешний вид всем уже плевать. В наши дни автоматы пытаются выделиться уникальным управлением. Будь то кабина автомобиля, игрушечный дробовик, меч или что-нибудь пооригинальней. Но чем можно удивить современных геймеров, для которых технологии Wii давно не в новинку?



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Недавняя выставка E3 2009 наверняка заставила производителей аркад подпрыгнуть на месте. Им теперь придется еще сильней напрягать извилины: когда в магазины приедут Project Natal для Xbox 360 (который позволяет управлять игрой движениями всего тела) и сенсорный контроллер для PS3 (который распознает команды намного точнее, чем Wiimote), изобрести новенькое управление на автоматах будет ой как непросто. Но разработчики все еще выкручиваются: почитайте, например, врезку про Metal Gear Arcade с его 3D-очками. А что ждет автоматы в будущем? Прямой дороги вперед, кажется, и не осталось. Разве что шлемы виртуальной реальности наконец появятся. Вот тогда-то нам снова, прямо как в фильме Avalon, придется толпиться у залов игровых автоматов. Но такие проекты все еще остаются в области фантастики.

Пока же гиганты вроде Sega придумывают другие оригинальные идеи, а затем выдают что-то вроде Brick People. Игра, может быть, не будоражит умы, но выглядит страсть как интересно. Ее ни на одной консоли не повторить. Да и кому она там нужна? Brick People надолго игроков не задержит, зато попробовать проект захочет каждый – самый лучший формат для аркады.

Геймплей осваивается за полминуты: есть уровень размером в один экран, снизу ходят ваши лемминги, которых тут называют Brick Heads. Ими нельзя управлять напрямую – человечки сами слоняются из угла в угол, прыгают и бегают. Единственное, что вы можете делать, – перекладывать кубики конструктора из лотка внизу на панель перед экраном.

Эти кубики распознаются сенсорами по бокам автомата и тут же переносятся в мир игры. Поставили блок, и местные лемминги сразу на него запрыгивают. Только таким странным образом и можно помочь героям собрать все бонусы на карте. Проходится Brick People очень просто, единственной сложностью оказывается ограничение по времени. В поздних уровнях кубики приходится молниеносно переносить из лотка на панель, а работать нужно уже дву-



Играть в четыре руки никто не запрещает. Кубиков хватит на всех.

КУБИКИ РАСПОЗНАЮТСЯ СЕНСОРАМИ ПО БОКАМ АВТОМАТА И ПЕРЕНОСЯТСЯ В МИР ИГРЫ.



Иногда бонусы нужно собирать в определенной последовательности. Здесь, например, игроку нужен перчик, а не капелька.



Модель Sega показывает продвинутую технику одновременной укладки кубиков.

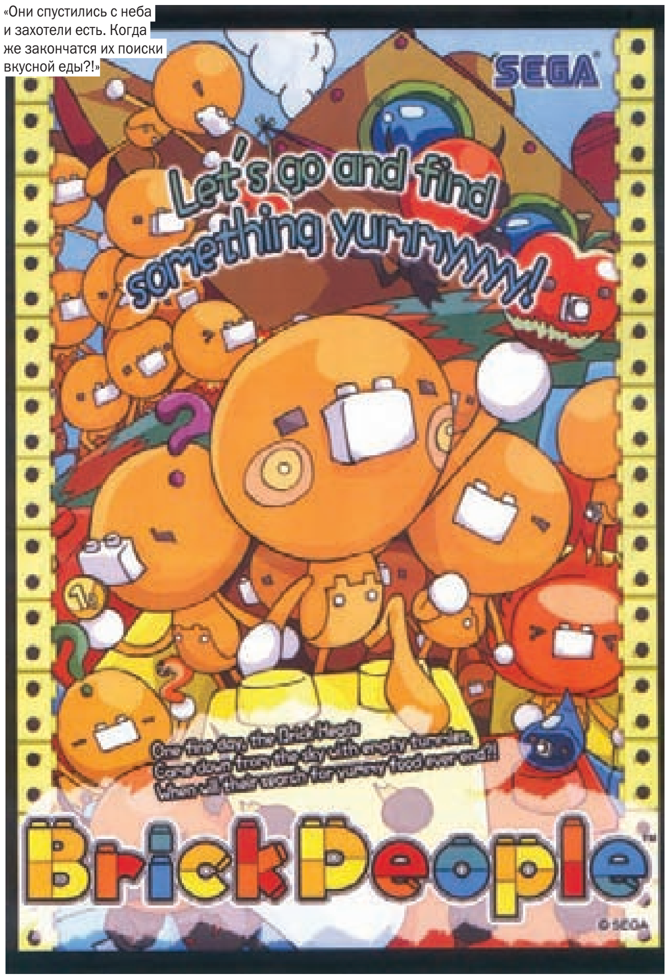
Скорее в номер!

На E3 2009 Хидео Кодзима лично анонсировал автомат по MGS. Игра будет строиться на основе Metal Gear Online (многопользовательской части Guns of the Patriots) и картинку покажет не хуже, чем мы видели на PS3. Но это будет не просто порт: игроки могут включить объемный режим, надеть 3D-очки и смотреть, как враги выскакивают прямо перед носом.

Хочу!

На Западе и на Востоке Brick People выходит в этом году, но в России мы его можем не увидеть. И все-таки есть шансы, что к нам автомат приедет – игры, рассчитанные на всю семью, владельцы наших аркад очень любят. Может быть, после кризиса?





«Они спустились с неба и захотели есть. Когда же закончатся их поиски вкусной еды?!»

мя руками. Еще лучше позвать на помощь друзей – возиться с конструктором можно хоть втроем, хоть впятером, лишь бы места перед экраном хватило.

Вот и весь геймплей – справятся с ним даже дети. Да на них, кажется, авторы и рассчитывали.

Очевидно, игра с настоящими физическими кубиками порождает несколько проблем: во-первых, их надо кому-то с табло убирать. С этой задачкой авторы справились: после завершения уровня панелька перед экраном автоматически наклоняется, и вся ваша конструкция обваливается в лоток. А вот вторая проблема серьезней, особенно для России: скучающие геймеры могут ведь забрать кубик в качестве сувенира. Своровать, проще говоря. И тут уж ничего не попишешь: на веревочки их привязывать не будут.

Основа геймплея простая, но игра совсем не однообразная: периодически нужно отвлекаться на дополнительные задания. Например, иногда по полю могут разбросать цифры, а вас заставят собирать их в правильном порядке. Закавыка в том, что время от времени бонусы прячутся за вашей конструкцией из кубиков, которая осталась стоять после прошлого раунда. Приходится что-то разбирать, что-то подкладывать. И все делать нужно очень-очень быстро.

Другая регулярная мини-игра просит геймера собрать конструкцию по какому-то макету. На экране появляется фигура, а вы должны выложить ее из кубиков. Затем ваши сооружения сбрасываются в лоток внизу, а на экране вы видите, что собирали, например, кораблик или лодочку. Да, в это могут играть даже первоклашки.

Хорошая графика при таком геймплее никому не нужна, поэтому авторы решили на нее и не тратиться. Вы все равно большую часть времени смотрите на кубики, зачем вам объемная картинка? Лемминги плоские, задник статичный, шикарных спецэффектов нет. Ну и бог с ними.

Удивительно, но игра не стала японским эксклюзивом. На британской выставке ATEI 2009 она показывалась уже на английском языке, автомат вот-вот появится в продаже на Западе. Попадет ли он в Россию – непонятно. С одной стороны, у нас такие игры любят. С другой, у нас также любят утащить домой что-нибудь бесполезное. Так что пока проблема с кубиками решена не будет, в Москве Brick People может и не появиться. **СИ**

ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ УРОВНЯ ПАНЕЛЬКА ПЕРЕД ЭКРАНОМ АВТОМАТИЧЕСКИ НАКЛОНЯЕТСЯ, И ВСЯ ВАША КОНСТРУКЦИЯ ОБВАЛИВАЕТСЯ В ЛОТОК.



Картинка на заднем плане, к сожалению, статичная.



Придерживать кубики не обязательно: они плотно крепятся на панели.

Настольные игры

Настолок на свете много, и все они разные – карточные, фишечные, семейные... Правила к одним умещаются на паре страничек, к другим едва влезают в объемистые брошюры. Мы расскажем вам о самых лучших играх – тех, что уже завоевали любовь геймеров всего мира, а теперь наконец-то порадуют и вас.

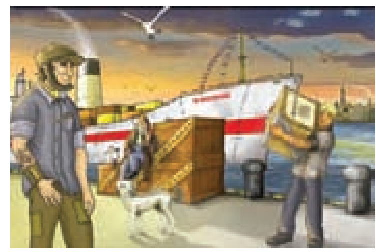


ТЕКСТ
Александр «Slide» Тишковский

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Uwe Rosenberg
Фирма-изготовитель:
Lookout Games
Фирма-локализатор:
не локализовывалась
Время игры:
150 минут
Количество игроков:
1-5
Награды:
не награждалась
Для кого игра:
для истинных настольщиков, тех кто себя таковым считает или надеется просто весело провести время в компании с «мозголомной» игрой.

› Le Havre



Я уже не раз упоминал о выставке, проходящей раз в год в немецком городке Эссен. Событие это для мира настольных игр имеет примерно такое же значение, как E3 для компьютерных. Именно в Германии происходит вручение самых престижных в индустрии премий и наград, и вовсе не случайно издатели стараются приберечь лучшие новинки и представить их публике именно там. Премьера Le Havre прошла в 2008 года в Эссене.

Надо сказать, Lookout не прогадала, поставив на «Гавр»: возле ее павильона на протяжении четырех дней выставки толпилось столько народу, что автор этих строк смог приобрести заветную коробочку лишь за несколько часов до отлета в Москву. Не спасла и военная хитрость – наученный горьким опытом прошлых лет, я приехал заранее, до открытия презентации, но все равно отстоял очередь.

Гавр – это французский город, а по совместительству один из крупнейших портов страны. Нетрудно догадаться, что тема игры связана с портом, а как следствие – с экономикой. Здесь нам придется закупать товары, строить здания и производить в них пищу, стройматериалы и прочие вещи, необходимые в приморском городе. А еще кормить рабочих. Надо сказать, кормежка – это ось, вокруг которой вертятся все игры Уве Розенберга, автора таких шедевров, как Agricola, Bohnanza и нашей сегодняшней Le Havre. Почему именно пища? Кто знает, может семья Уве была такой бедной, что в детстве он постоянно недоедал. Впрочем, оставим прошлое сего достойного немецкого мужа в покое и перейдем к его творчеству.

Годом раньше из-под пера этого геймдизайнера вышла Agricola, которая уже около полугода стоит на первом месте в чарте одного из самых уважаемых и всеми почитаемых интернет-ресурсов, потеснив даже Puerto Rico (а та занимала почетную строчку, чтоб не соврать, года два). Но об Agricola мы еще обязательно расскажем в другой раз. Ключ к успеху Le Havre – это интенсивное развитие. Вам не надо обнимать необъятное, достаточно сосредоточиться на каком-то направлении и упорно бить в одну точку. Но довольно лирики!

Есть карта порта, с пирсами и складами, у каждого из участников имеется корабль, который причаливает к этим пирсам. После того как он пристал, есть несколько вариантов действия: либо пройтись по всем пирсам, выбрать для себя нужный товар и перенести его к себе; либо послать рабочих на строительную площадку и возвести здание, которое муниципалитет выдвинул на тендер; либо воспользоваться своим/чужим/городским строением и закоптить там, например, излишки рыбы для прокорма рабочих. Так, в условиях жесткой конкуренции и постоянной опасности голода, проходит каждая партия, верх одерживает тот, кто умудрился не заморить работяг и при этом возвести личные мануфактуры (естественно, по городскому заказу).

Откровенно говоря, геймплей в «Гавре» «мозголомный», и хотя на коробке написано, что играть можно впятером, в правилах сразу же находится опровержение. Мол, впятером играйте, но это должны быть опытные, а лучше хардкорные настольщики, да и партия тогда затянется не на одну пару часов.

Кстати, Le Havre подойдет и любителям развлекаться в гордом одиночестве. Получается эдакий пасьянс с сюжетом. Предвидя вашу ехидную ухмылку, скажу, во-первых, пасьянс пасьянсу рознь, а во-вторых «Гавр» затягивает не по-детски и позволяет провести время, тренируя мозг и расслабляя взгляд (монитор все же портит зрение).

Мораль сей басни такова: если вы не новичок в настольных играх и у вас есть команда единомышленников, любящих пораскинуть мозгами, «Гавр» – это ваш выбор, ну а если нет, для начала возьмите игру попроще. А с Le Havre лучше немного повременить. **СИ**

Внизу: Вариант для одного игрока.

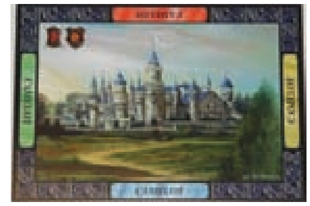


Внизу справа: Уве вместе с женой на выставке в Эссене.



НУЖНО БРАТЬ В РАСЧЕТ И АМУРНЫЕ ДЕЛА: ОКАЗАВШИСЬ РЯДОМ С ДАМОЙ СЕРДЦА, РЫЦАРЬ БЬЕТСЯ КАК ЛЕВ, А ЕГО КРАСАВИЦА ТАЕТ И НАЧИНАЕТ ЛУЧШЕ ЛЕЧИТЬ ИЛИ КОЛДОВАТЬ, ИЛИ ЕЩЕ ЧТО-НИБУДЬ ДЕЛАЕТ ОСОБЕННО ВДОХНОВЕННО.

› Camelot Legend



Облачаемся в тяжеленные латы, подпоясываемся старинным и по возможности волшебным мечом, садимся на боевого коня… берем колоду карт и в составе компании чуть-чуть менее отважных, чем мы сами, товарищей отправляемся совершать подвиги. Путь нашей славы пройдет через небезызвестные всему играющему, смотрящему фильмы и читающему книжки миру места: Камелот да Корнуолл.



ТЕКСТ
Серпова Вера

ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Andrew Parks
Фирма-изготовитель:
Pro Ludo
Фирма-локализатор:
не локализовывалась
Время игры:
от 60 минут
Количество игроков:
2-4
Награды:
2006 GAMES 100 Nominee, Best Family Strategy Game
2004 Origins Awards Nominee, Best Traditional Card Game
2004 Inquest Gamer Magazine Nominee, Best Card Game
Для кого игра:
для любителей красивых карточных настолок, способных почувствовать себя настоящими рыцарями и очертя голову броситься в водоворот самых удивительных приключений.

Карточная игра Camelot Legend создана по мотивам старинного романа Томаса Мэллори «Смерть Артура» и прочих книг так называемого «артуровского цикла». Потому среди героев сам легендарный король, его незаконный сын Мордред, фея Моргана, Ланселот, и еще многие-многие другие, знакомые каждому и известные лишь литературоведам-медиевистам.



Партия в полном разгаре: на всех локациях идет борьба за квесты.

Camelot Legend подкупает удивительным сочетанием: простые, небольшие по размеру, правила и в то же время очень объемный, живой мир с реалиями средневековья, искусно переплетающимися с полусказочными легендами. Как и в книгах, здесь причудливо сосуществуют история и сказка – Тристан и Изольда со своим обманутым мужем, Римская война, поиски Грааля, похищение прекрасных дам, чародейство – словом, приключения на любой вкус и темперамент.

В начале партии мы получаем комплект героев и прикидываем их возможности. У каждого рыцаря или дамы целых шесть показателей, так что все здешние обитатели очень и очень разные – один отлично вооружен, но слаб в дипломатии, у другого огромный потенциал «приключенства», а во всем остальном он полный профан. Разумеется, комбинации иногда выпадают удивительные, а иногда, что греха таить, просто страшные.

Путешествовать и совершать подвиги здесь совсем не сложно – главное дождаться своего хода. Как только этот знаменательный момент наступил, берем из колоды событий карту и с замиранием сердца читаем о том, где и что произойдет, а затем выкладываем эту карту на нужную локацию. Основных мест событий (т. е. локаций) три: Камелот, Корнуол и «Лес дремучий». Сами события – это те или иные квесты, за выполнение которых полагаются победные очки и какой-нибудь приятный бонус. Обычно чтобы «взять» квест (именно взять, ведь в случае удачи его карта достается вам), надо собрать на нужной локации команду персонажей, суммарные показатели которых достаточны для его выполнения.

После того как очередной квест окажется на локации, приходит пора и за свои дела приниматься. Мы можем разыгрывать карты персонажей (выложить нового куда-нибудь, переместить пару «старых» с одного места на другое) или взять себе карты из колоды. Каждый ход в нашем распоряжении всего две акции, так что нужно прикидывать и считать, когда выгоднее пополнять команду, а когда бросить все силы на добычу хорошего квеста. Вот и выходит, что к середине партии герои «разбредаются» по городам да весям и караулят там квесты, а кроме того есть ударно-передвижная группа из отборных парней и девиц, которую в случае чего можно быстренько перебросить в нужное место и оставить соперников с носом. Разобраться, кого и где выгоднее использовать, несложно, поскольку есть шпаргалка и на ней сказано, кто получает преимущества в данной локации, а кому туда лучше и не соваться.

Ситуация на поле постоянно меняется – квесты-то приходят да приходят: вон ничей Экскалибур лежит, а там трон Артура пустой стоит, нового короля дожидается – просто глаза разбегаются. Потому перед каждым ходом нужно просчитывать все: куда есть шансы успеть, а куда – ни малейшего, где стоит рискнуть и попытаться обставить соперников, а где могут обойти вас, если срочно не предпримете какие-то меры. Основных локаций три, но по ходу дела ведь появляются еще и дополнительные, соперников трое, но у каждого свои команды. Мало того, у всякого героя есть семьи, и даже самые дальние родственники, собравшись вместе, получают бонусы. Нужно брать в расчет и амурные дела: оказавшись рядом с дамой сердца, рыцарь бьется как лев, а его красавица тает и начинает лучше лечить или колдовать, или еще что-нибудь делает особенно вдохновенно. Это если «голубки» на одной стороне, а бывает и наоборот – является чужой храбрец на локацию, где «дежурит» его дама сердца, и уводит любимую за собой (попросту карта персонажа переходит к другому игроку). Представляете, сколько времени уходит, пока каждый из этих тугодумов, ваших соперников, хоть на что-то решится, и как тяжело бывает сосредоточиться, если трио торопыг ежесекундно требует от вас наконец-то сделать ход? **СИ**



Справа: Сэр Галахад: сын Ланселота и едва ли не лучший рыцарь Круглого стола. А показатели-то у него средненькие.

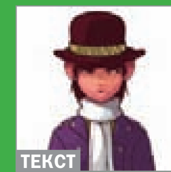


Еще правее: Квест на четыре победных очка.





Бесконечный холст



ТЕКСТ
Илья Ченцов

Что такое вебкомиксы? Самый простой ответ: комиксы, которые публикуются в Интернете. «Напечататься» в Сети сейчас может практически любой, так что неудивительно, что вебкомиксы гораздо более разномастны, чем их бумажные собратья.



ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Аарон Диаз (Aaron Diaz)
Онлайн:
dresdencodak.com
Выходит:
нерегулярно, с 2005 года

› Dresden Codak

Среди изобретений Аарона Диаза – праздник «Притворись путешественником во времени» и ролевая игра Dungeons & Discourse, в которой классы персонажей основаны на различных философских учениях, а среди монстров фигурируют неолуддиты и постмодернисты. В комиксе Диаза сюжет часто строится на научных гипотезах, таких как демон Лапласа или кот Шрёдингера, обретающих плоть самым фантастическим образом. Каждый выпуск представляет собой отдельную историю, за исключением серии под общим названием Hob – своеобразной вариации на тему «Терминатора» для интеллектуалов. Некоторые идеи, к которым отсылает Dresden Codak, мало известны широкой публике, однако, по словам самого автора, вебкомиксы тем и хороши, что Википедия всегда под рукой. Каждый новый выпуск Dresden Codak в чем-то экспериментален, будь то художественный стиль, композиция или содержание, но все они рассказывают удивительные истории, заставляющие читателя чувствовать себя умнее, даже если он не совсем понимает, о чем идет речь.



ИНФОРМАЦИЯ

Автор:
Трейси Батлер (Tracy J. Butler)
Онлайн:
www.lackadaisycats.com
Выходит:
нерегулярно, с 2006 года

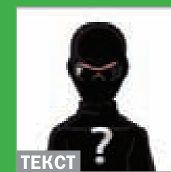
› Lackadaisy

Многие вебкомиксы отличаются от бумажных тем, что в них содержание превалирует над формой. Слегка отфотошопленные фотографии и человечки-огуречки здесь не редкость, и даже популярны. Однако не таков Lackadaisy – он хоть и сделан в одну краску, но качеством и детализацией картинки просто поражает. История рассказывает о подпольном сент-луисском баре-speakeasy времен сухого закона, пришедшем в упадок после таинственной гибели владельца, и попытках хозяйки заведения и ее подручных удержаться на плаву. Волей автора все персонажи комикса – коты и кошки. Это обстоятельство немного смягчает довольно мрачные тона повествования – ведь эти котики корчат такие уморительные рожицы, даже когда расстреливают друг друга из автоматов Томпсона. Дух эпохи, кстати, передан здесь просто безукоризненно, хотя сплясать чарльстон пушистые пока так и не успели, даром что главный герой – музыкант и поэт (впрочем, положительным его не назовешь, хотя симпатичным – вполне).

Неофициальный русский перевод кошачьего нуара вы можете найти по адресу http://community.livejournal.com/ru_lackadaisy. Не то чтобы мы его рекомендуем, но это лучше, чем ничего для тех, кто не в ладах с английским.

Казуальные игры

Просто, быстро, дешево и весело



ТЕКСТ
Алексей Копцев

› Криминальный астрал



«Между мирами»

Добро пожаловать в одноэтажную Америку! Провинция живет собственной размеренной жизнью, это вам не мегаполис с его безумной суетой и ежедневной электросудорожной терапией. Здесь другие правила и порядки, иной ритм жизни. Если в захолустье, что и происходит, это обязательно катаклизм вселенских масштабов. Вроде вторжения пришельцев или козней мага из параллельного измерения.

Игра «Между мирами» рассказывает о таком таинственном происшествии. Улицы города накрыла волна преступности, и это не происки очередного Джокера, а самая настоящая черная магия. Чтобы разобраться в происходящих бесчинствах, полиция обращается за помощью к молодому, но очень перспективному детективу. Его пол нужно выбрать самостоятельно – можно играть за обаятельного брюнета или не менее харизматичную блондинку. Кому кто нравится.

После короткого интро вы приступите к расследованию, читай – к поиску замаскированных предметов. Никаких Америк авторы открывать не собираются, «Между мирами» – типичнейшая игра в стиле «я ищу». Большая часть уровней традиционно сводится к прокликиванию живописных локаций и борьбе с творящимися в них безобразиями. Тяга женщин к порядку неистребима, на это и делают ставку разработчики.

Чтобы игроки не заскучали, им предлагается около десятка мини-игр, начиная со старинных головоломок с перестановкой предметов и заканчивая магической разновидностью Space Invaders. Играть довольно интересно, и не окажись саундтрек таким монотонным, «Между мирами» получила бы более высокую оценку. А так – только троечка с плюсом.

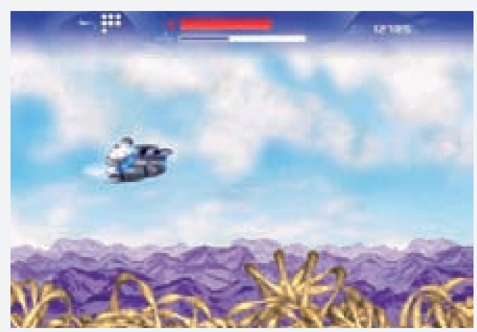
› Война клонов

И все как всегда – орды инопланетных стрекозоидов, голубой шарик Земли и полнейшая безнадега. Сколько подобных игровых сюжетов уже было? Сколько еще будет? Не торопитесь делать выводы, первое впечатление обманчиво.

Создатели «Боевого клона» нашли способ разнообразить знакомый по другим скролшутерам игровой процесс. Казалось бы, что тут можно придумать – лети себе, собирай бонусы и отстреливай врагов? А теперь представьте себе корабль, способный питаться противниками, мало того – использовать их лучшие качества. Крошечный «прототип» может заглотить целый крейсер пришельцев и, буквально через несколько мгновений, превратиться в его точную копию. Речь идет не только о броне или форме корпуса, но и вооружении тоже.

Эта замечательная технология дарит игроку полную свободу действий. Бывает, что удобнее использовать юркий истребитель, а иногда – тяжелый дредноут. Тактику приходится придумывать «на лету», и это очень увлекательно. Особенно схватки с боссами, где от пилота требуется не только скорость реакции, но и способность мыслить, находить в обороне врага слабые места и умело пользоваться полученным преимуществом.

«Боевой клон» станет приятным сюрпризом не только для любителей спинномозговых шутеров, сломавших не одну сотню мышек, но и для геймеров-интеллектуалов. Хватит уже отсиживаться в уютном бункере на всем готовом. Пора показать этим пришельцам – кто хозяин в этой части Вселенной. К бою!



«Боевой клон»

› Срезки и тушевки



Форрест Гамп освоил пинг-понг в госпитале, да так, что обыгрывал коварных коммунистов-китайцев на их же территории. Ну а мы попробуем усложнить задачу и потренируемся в виртуальном спортзале.

На помощь приходит новый казуальный симулятор «Пинг-понг». Это как раз тот случай, когда под скромной упаковкой таится продукт высшего качества. Радоваться начинаешь на первых кадрах, еще при создании персонажа. Игра предлагает довольно много опций, в том числе возможность защитить профиль паролем. Можно быть совершенно спокойным – никто не посягнет на ваши регалии, а их в игре предостаточно. Так же, как и игровых режимов. Для начала лучше потренироваться под наблюдением опытного инструктора, а уже потом участвовать в чемпионате, сражаясь по сети с реальными оппонентами, а не только компьютерными ботами.

Движок игры позволяет использовать самые разные финты и трюки: подкручивать и срезать мячи, делать обманные топ-спины и эффектные «свечки». Можно менять положение ракетки прямо во время удара (для этого используется привычная WSAD раскладка), одновременно варьируя его силу. Потренировавшись в одиночном режиме, переходите к сетевым турнирам – особенно интересно играть «пара на пару», прямо как в реальной жизни. Через несколько минут напряженной игры забываешь про несовершенную графику и полное отсутствие саундтрека. Да разве это главное? Самое важное – ракетка и мячик, а еще – умение думать быстрее противника. Этому вам и предстоит научиться.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр:
- Trash Panic, 1.3 Гбайт, 170 руб.
- Gunstar Heroes, 35 Мбайт, 170 руб.
- Wolfenstein 3D, £3.99
- Bomberman Ultra, 71 Мбайт, $9.99
- Heavy Weapon: Atomic Tank, 48 Мбайт, $9.99

Демоверсии:
- Fight Night Round 4, 773 Мбайт
- Overlord II, 756 Мбайт

Дополнения:
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Max Stats Costumes, 100 Кбайт, $3.75
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Intermediate, Advanced and Expert Clubs (Drivers, Woods, Irons, Wedges and Putters) (x15), 100 Кбайт, $1.50-1.99/шт.
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Equipment (x16), 100 Кбайт, $1.50-2.25/шт.
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Apparel (x16), 100 Кбайт, $1.50-2.25/шт.
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Course Pass, 100 Кбайт, $2.25
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Course – Spyglass Hill, 231 Мбайт, $7.50
- The Last Guy – Addon, 68 Мбайт, $1.99
- High Velocity Bowling – Milan Travallage, 45 Мбайт, 35 руб./шт.
- High Velocity Bowling – Don Carlos Caliente, 45 Мбайт, 35 руб./шт.
- Sonic Unleashed – Apotos & Shamar Adventure Pack, $2.99
- Sonic Unleashed – Empire City & Adabat Adventure Pack, 585 Мбайт, $2.99
- Resistance 2 – Multiplayer Skins, 100 Кбайт, бесплатно
- GTI Club Plus – Car Pack 1, 100 руб.
- Dynasty Warriors: Gundam 2 – Additional Missions (07-10), 100-128 Кбайт, бесплатно
- MotorStorm: Pacific Rift – Atlas Signature Livery Pack, 100 Кбайт, бесплатно
- MotorStorm: Pacific Rift – Voodoo Signature Livery Pack, 100 Кбайт, бесплатно
- Tom Clancy's HAWX – Air Supremacy, 2 Мбайт, £7.99
- Saints Row 2 – The Unkut Pack, 53 Мбайт, бесплатно
- Killzone 2 – Flash & Thunder Pack, 169 Мбайт, 205 руб.
- Call of Duty: World at War – Map Pack 2, 729 Мбайт, 345 руб.
- Burnout Paradise – Big Surf Island, 100 Кбайт, 445 руб.
- X-Men Origins: Wolverine – Weapon X Arena, 100 Кбайт, £3.99
- LittleBigPlanet – Team Ico Costume Kit (Ico, Wander, Yorda, Colossus II, Colossus III), 1 Мбайт, 205 руб. или 70 руб./шт.
- Guitar Hero World Tour – European Track Pack 06 (Placebo «The Bitter End», Loquillo y Trogloditas «Cadillac Solitario», Finley «Adrenalina»), 121 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.

› Virtual On: Oratorio Tangram ★★★★☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: shooter.third-person.sci-fi | **Издатель:** Sega | **Разработчик:** Sega | **Размер:** 229 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1200 MP

Пуская по внешнему виду этого и не скажешь, но Oratorio Tangram – симулятор сражений на боевых роботах с богатой историей. Первый выпуск появился в далеком 1998 году, сегодня же вниманию игроков предлагается доработанная, доведенная до новых графических стандартов версия, получившая маркировку «5.66». И те, кому удалось попробовать VOOT на игровых автоматах, и те, кто в прошлом играл в нее на Sega Dreamcast, нынешней версией останутся довольны. Для первых здесь сохранили модель управления, позволяющую пилотировать мех с двух аналоговых рукояток – точно так, как требовалось воевать в аркадном зале десять лет назад (представляя, будто находишься в кабине пилота, конечно). Для новых пользователей предусмотрена упрощенная раскладка, плюс сохранились все упоминания последней домашней консоли Sega. Пустячок, а приятно.

Как и раньше, на выбор предлагается дюжина аляповато раскрашенных роботов, каждый из которых является универсальной машиной для истребления себе подобных. Здесь нет кампании как таковой, равно как и нет какой-то турнирной таблицы; вместе с тем каждый уровень – это сражение с другим роботом, и только. Победили – готовьтесь к следующему выходу на арену, нет – начинайте заново. Поначалу ничего сложного в дуэлях нет и противник слегка поддается, однако стоит дождаться завершения обучающих этапов, как все сразу становится на свои места, и сложность существенно повышается. Когда начнет казаться, что управляемый компьютером робот хитрит и нечестно играет, имеет смысл попробовать мультиплеер: там обитают признанные ветераны сражений на мехах, у которых есть чему поучиться.

Евгений Закиров



??





› Dyson

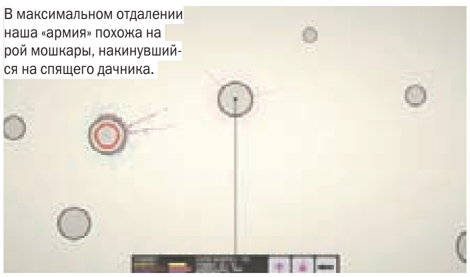
PC indie АНОНС

Жанр: strategy | **Издатель:** Rudolf Kremers | **Разработчик:** Rudolf Kremers, Alex May | **Дата выхода:** 31 июля 2009 года

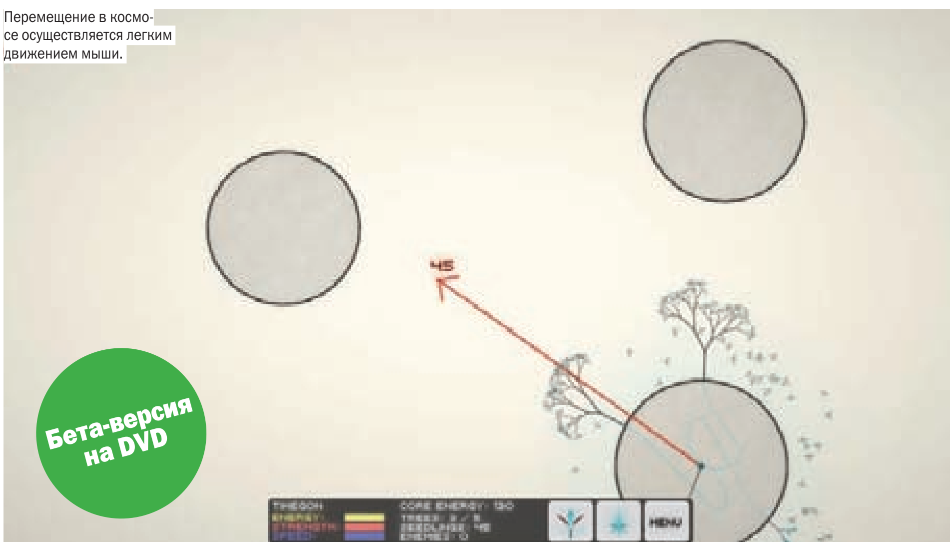
Инди-игры давно перестали быть чем-то «элитным» – сейчас каждый издатель понимает, насколько геймерам нравится все необычное, и не против на этом навариться. Сообщество независимых разработчиков – идеальная кузница кадров, поскольку не требует со стороны того самого издателя никаких капиталовложений. Dyson, к примеру, была создана всего за месяц специально для IGF (Фестиваля Независимых Игр) и только там, на фестивале, обрела издателя в лице сервиса direct2drive. А ведь игру эту трудно было не заметить – она во многом напоминает известную вам fl0w и, скорее всего, повторит ее успех. Своим названием она обязана американскому физику Фримену Дайсону, который придумал как-то особые деревья, которые смогут расти на кометах и создавать пригодную для жизни атмосферу. В игре же в скором времени представится возможность управлять плантацией подобных деревьев, планомерно засаживая ими целый астероидный пояс. На небесном теле способно поместиться ограниченное количество ростков, так что к выбору стоит отнестись серьезно. К счастью (а может, и нет), сам выбор невелик – выращивать можно или «защитные» деревья, отстреливающие врагов, или, собственно, «деревья Дайсона», производящие летучие семена. Эти летуны – наши единственные в классическом понимании «юниты», только они способны перемещаться между планетоидами, они же будут зачищать занятые соперниками территории и, жертвуя собой, давать жизнь новым росткам. Семена обладают тремя характеристиками – здоровьем, силой и скоростью, которые зависят от родного астероида. К сожалению, в определенный момент игра вырождается в медитативное перетаскивание «подкреплений» с планеты на планету, что какого-то особого стратегического мышления не требует. Ну да спишем это на сырость предварительной версии. К тому же, не геймплеем единым жива игра – почему бы после тяжкого боя и не отвлечься, например, на красивый дизайн. К каждому астероиду можно вплотную приблизить камеру и полюбоваться на снующих летунов или понаблюдать за ростом деревьев. К слову, все это счастье доступно простому геймеру уже сейчас – бета-версию Dyson можно бесплатно скачать с официального сайта. Ну или отыскать на нашем DVD.

Алексей Косожихин

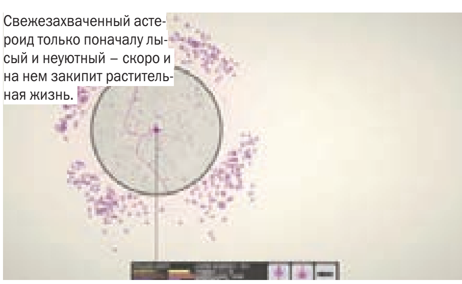
ГЕЙМЕРАМ НРАВИТСЯ ВСЕ НЕОБЫЧНОЕ…


В максимальном отдалении наша «армия» похожа на рой мошкары, накинувшийся на спящего дачника.


Вблизи планетарное сражение выглядит очень захватывающе: семена мельтешат, стреляют друг в друга, кругом взрываются «снаряды» с защитных деревьев…


Перемещение в космосе осуществляется легким движением мыши.

Бета-версия на DVD


Свежезахваченный астероид только поначалу лысый и неуютный – скоро и на нем закипит растительная жизнь.


Игроку доступна вся информация об уже разведанных территориях – вплоть до сводок о находящихся там врагах.

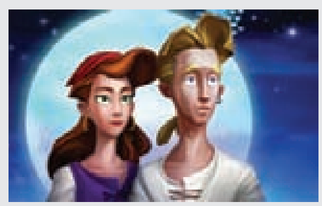
Новости

Алексей Косожихин

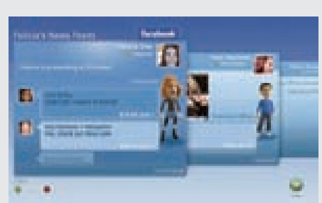
Наконец-то состоялся запуск грандиозного дополнения к Burnout Paradise под названием Big Surf Island. Оно добавляет целый остров с новыми гонками и невиданным доселе игровым событием Island Tour. В комплект также входят девять машин – от багги Carson Dust Storm до джипа Hunter Olympus Governor. Это самое большое из вышедших пока DLC для Burnout Paradise, оно стоит 1000 MP в XBLA и 445 рублей в русском PS Store.



Месяц назад мы писали о том, как одно рейтинговое агентство «проболталось» насчет римейка The Secret of Monkey Island для XBLA. Многие отнеслись к этой новости скептически, а зря! Работы над римейком не то что ведутся – они уже завершены, и летом игра увидит свет на PC и XBLA. Графика будет полностью обновлена (но в любой момент возможно переключиться на «классический» вариант), а в озвучке принимали участие актеры из третьей части. И если этого вам мало, то вот еще новость: Telltale Games, известная своим возрождением Sam&Max, разрабатывает игросериал Tales of Monkey Island. Новые приключения Гайбраша и Элейн начнут выходить на PC и WiiWare уже в июле.



Прошедшая E3 преподнесла много добрых вестей всем подписчикам Xbox Live. В ближайшее время он станет гораздо ближе к народу за счет внедрения трех популярных социальных сервисов. Во-первых, это Facebook – невероятно популярная за рубежом социальная сеть, прототип нашего «В контакте». Далее – известное многим из вас интернет-радио Last.fm (причем все его функции будут абсолютно бесплатны). И, наконец, сеть микроблогов Twitter.



Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр:
- Trash Panic, 1.3 Гбайт, 170 руб.
- Gunstar Heroes, 35 Мбайт, 170 руб.
- Wolfenstein 3D, £3.99
- Bomberman Ultra, 71 Мбайт, $9.99
- Heavy Weapon: Atomic Tank, 48 Мбайт, $9.99

Демоверсии:
- Fight Night Round 4, 773 Мбайт
- Overlord II, 756 Мбайт

Дополнения:
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Max Stats Costumes, 100 Кбайт, $3.75
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Intermediate, Advanced and Expert Clubs (Drivers, Woods, Irons, Wedges and Putters) (x15), 100 Кбайт, $1.50-1.99/шт.
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Equipment (x16), 100 Кбайт, $1.50-2.25/шт.
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Apparel (x16), 100 Кбайт, $1.50-2.25/шт.
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Course Pass, 100 Кбайт, $2.25
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Course – Spyglass Hill, 231 Мбайт, $7.50
- The Last Guy – Addon, 68 Мбайт, $1.99
- High Velocity Bowling – Milan Travallage, 45 Мбайт, 35 руб./шт.
- High Velocity Bowling – Don Carlos Caliente, 45 Мбайт, 35 руб./шт.
- Sonic Unleashed – Apotos & Shamar Adventure Pack, $2.99
- Sonic Unleashed – Empire City & Adabat Adventure Pack, 585 Мбайт, $2.99
- Resistance 2 – Multiplayer Skins, 100 Кбайт, бесплатно
- GTI Club Plus – Car Pack 1, 100 руб.
- Dynasty Warriors: Gundam 2 – Additional Missions (07-10), 100-128 Кбайт, бесплатно
- MotorStorm: Pacific Rift – Atlas Signature Livery Pack, 100 Кбайт, бесплатно
- MotorStorm: Pacific Rift – Voodoo Signature Livery Pack, 100 Кбайт, бесплатно
- Tom Clancy's HAWX – Air Supremacy, 2 Мбайт, £7.99
- Saints Row 2 – The Unkut Pack, 53 Мбайт, бесплатно
- Killzone 2 – Flash & Thunder Pack, 169 Мбайт, 205 руб.
- Call of Duty: World at War – Map Pack 2, 729 Мбайт, 345 руб.
- Burnout Paradise – Big Surf Island, 100 Кбайт, 445 руб.
- X-Men Origins: Wolverine – Weapon X Arena, 100 Кбайт, £3.99
- LittleBigPlanet – Team Ico Costume Kit (Ico, Wander, Yorda, Colossus II, Colossus III), 1 Мбайт, 205 руб. или 70 руб./шт.
- Guitar Hero World Tour – European Track Pack 06 (Placebo «The Bitter End», Loquillo y Trogloditas «Cadillac Solitario», Finley «Adrenalina»), 121 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.

› Virtual On: Oratorio Tangram ★★★★☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: shooter.third-person.sci-fi | **Издатель:** Sega | **Разработчик:** Sega | **Размер:** 229 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1200 MP

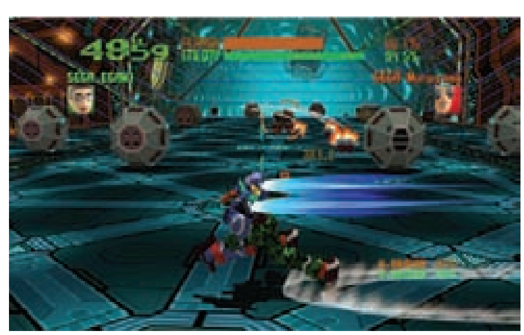
Пускай по внешнему виду этого и не скажешь, но Oratorio Tangram – симулятор сражений на боевых роботах с богатой историей. Первый выпуск появился в далеком 1998 году, сегодня же вниманию игроков предлагается доработанная, доведенная до новых графических стандартов версия, получившая маркировку «5.66». И те, кому удалось попробовать VOOT на игровых автоматах, и те, кто в прошлом играл в нее на Sega Dreamcast, нынешней версией останутся довольны. Для первых здесь сохранили модель управления, позволяющую пилотировать мех с двух аналоговых рукояток – точно так, как требовалось воевать в аркадном зале десять лет назад (представляя, будто находишься в кабине пилота, конечно). Для новых пользователей предусмотрена упрощенная раскладка, плюс сохранились все упоминания последней домашней консоли Sega. Пустячок, а приятно.

Как и раньше, на выбор предлагается дюжина аляповато раскрашенных роботов, каждый из которых является универсальной машиной для истребления себе подобных. Здесь нет кампании как таковой, равно как и нет какой-то турнирной таблицы; вместе с тем каждый уровень – это сражение с другим роботом, и только. Победили – готовьтесь к следующему выходу на арену, нет – начинайте заново. Поначалу ничего сложного в дуэлях нет и противник слегка поддается, однако стоит дождаться завершения обучающих этапов, как все сразу становится на свои места, и сложность существенно повышается. Когда начнет казаться, что управляемый компьютером робот хитрит и нечестно играет, имеет смысл попробовать мультиплеер: там обитают признанные ветераны сражений на мехах, у которых есть чему поучиться.

Евгений Закиров







› Dyson

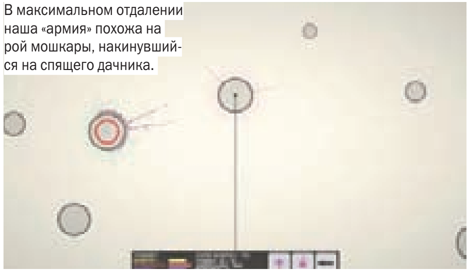
PC indie АНОНС

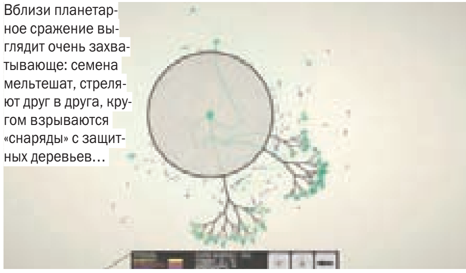
Жанр: strategy | **Издатель:** Rudolf Kremers | **Разработчик:** Rudolf Kremers, Alex May | **Дата выхода:** 31 июля 2009 года

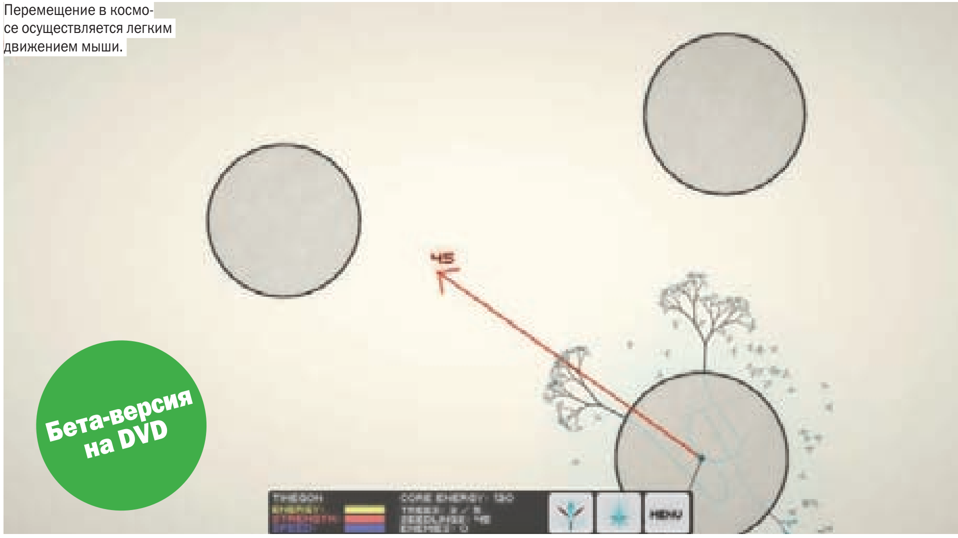
Инди-игры давно перестали быть чем-то «элитным» – сейчас каждый издатель понимает, насколько геймерам нравится все необычное, и не против на этом навариться. Сообщество независимых разработчиков – идеальная кузница кадров, поскольку не требует со стороны того самого издателя никаких капиталовложений. Dyson, к примеру, была создана всего за месяц специально для IGF (Фестиваля Независимых Игр) и только там, на фестивале, обрела издателя в лице сервиса direct2drive. А ведь игру эту трудно было не заметить – она во многом напоминает известную вам fl0w и, скорее всего, повторит ее успех. Своим названием она обязана американскому физику Фримену Дайсону, который придумал как-то особые деревья, которые смогут расти на кометах и создавать пригодную для жизни атмосферу. В игре же в скором времени представится возможность управлять плантацией подобных деревьев, планомерно засаживая ими целый астероидный пояс. На небесном теле способно поместиться ограниченное количество ростков, так что к выбору стоит отнестись серьезно. К счастью (а может, и нет), сам выбор невелик – выращивать можно или «защитные» деревья, отстреливающие врагов, или, собственно, «деревья Дайсона», производящие летучие семена. Эти летуны – наши единственные в классическом понимании «юниты», только они способны перемещаться между планетоидами, они же будут зачищать занятые соперниками территории и, жертвуя собой, давать жизнь новым росткам. Семена обладают тремя характеристиками – здоровьем, силой и скоростью, которые зависят от родного астероида. К сожалению, в определенный момент игра вырождается в медитативное перетаскивание «подкреплений» с планеты на планету, что какого-то особого стратегического мышления не требует. Ну да спишем это на сырость предварительной версии. К тому же, не геймплеем единым жива игра – почему бы после тяжкого боя и не отвлечься, например, на красивый дизайн. К каждому астероиду можно вплотную приблизить камеру и полюбоваться на снующих летунов или понаблюдать за ростом деревьев. К слову, все это счастье доступно простому геймеру уже сейчас – бета-версию Dyson можно бесплатно скачать с официального сайта. Ну или отыскать на нашем DVD.

Алексей Косожихин

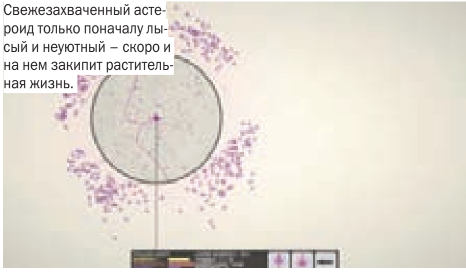
ГЕЙМЕРАМ НРАВИТСЯ ВСЕ НЕОБЫЧНОЕ...


В максимальном отдалении наша «армия» похожа на рой мошкары, накинувший-ся на спящего дачника.


Вблизи планетарное сражение выглядит очень захватывающе: семена мельтешат, стреляют друг в друга, кругом взрываются «снаряды» с защитных деревьев…



Перемещение в космосе осуществляется легким движением мыши.


Свежезахваченный астероид только поначалу лысый и неуютный – скоро и на нем закипит растительная жизнь.


Игроку доступна вся информация об уже разведанных территориях – вплоть до сводок о находящихся там врагах.

Новости

Алексей Косожихин

Наконец-то состоялся запуск грандиозного дополнения к Burnout Paradise под названием Big Surf Island. Оно добавляет целый остров с новыми гонками и невиданным доселе игровым событием Island Tour. В комплект также входят девять машин – от багги Carson Dust Storm до джипа Hunter Olympus Governor. Это самое большое из вышедших пока DLC для Burnout Paradise, оно стоит 1000 MP в XBLA и 445 рублей в русском PS Store.



Месяц назад мы писали о том, как одно рейтинговое агентство «проболталось» насчет римейка The Secret of Monkey Island для XBLA. Многие отнеслись к этой новости скептически, а зря! Работы над римейком не то что ведутся – они уже завершены, и летом игра увидит свет на PC и XBLA. Графика будет полностью обновлена (но в любой момент возможно переключиться на «классический» вариант), а в озвучке принимали участие актеры из третьей части. И если этого вам мало, то вот еще новость: Telltale Games, известная своим возрождением Sam&Max, разрабатывает игросериал Tales of Monkey Island. Новые приключения Гайбраша и Элейн начнут выходить на PC и WiiWare уже в июле.



Прошедшая E3 преподнесла много добрых вестей всем подписчикам Xbox Live. В ближайшее время он станет гораздо ближе к народу за счет внедрения трех популярных социальных сервисов. Во-первых, это Facebook – невероятно популярная за рубежом социальная сеть, прототип нашего «В контакте». Далее – известное многим из вас интернет-радио Last.fm (причем все его функции будут абсолютно бесплатны). И, наконец, сеть микроблогов Twitter.



Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр:

- Sega Vintage Collection 2 (Comix Zone, Altered Beast, Sonic The Hedgehog 3, Shinobi, Phantasy Star II, Gunstar Heroes), 16-20 Мбайт, 400 MP/шт.
- CellFactor: Psychokinetic Wars, 310 Мбайт, 800 MP
- Wolfenstein 3D, 197 Мбайт, 800 MP (недоступно из России)
- Yosumin! LIVE, 140 Мбайт, 800 MP
- Wallace & Gromit Episode 1: Fright of the Bumblebees, 284 Мбайт, 800 MP

Демоверсии:

- Superstars V8 Racing, 258 Мбайт
- Ice Age: Dawn of the Dinosaurs, 423 Мбайт
- Overlord II, 761 Мбайт
- Guitar Hero: Smash Hits, 498 Мбайт

Дополнения:

- Saints Row 2 – The Unkut Pack, 54 Мбайт, бесплатно
- Battlestations: Pacific – Volcano Map Pack, 210 Мбайт, 560 MP
- Tom Clancy's HAWX – Air Supremacy, 124 Кбайт, 800 MP
- Burnout Paradise – Big Surf Island, 108 Кбайт, 1000 MP
- Sonic Unleashed – Empire City & Adabat Adventure Pack, 525 Мбайт, 250 MP
- Call of Duty: World at War – Map Pack 2, 458 Мбайт, 800 MP
- Dynasty Warriors: Gundam 2 – Additional Missions (07-10), 124-172 Кбайт, бесплатно
- Tiger Woods PGA Tour 10 – Course – Spyglass Hill, 205 Мбайт, 600 MP
- X-Men Origins: Wolverine – Weapon X Arena, 108 Кбайт, 800 MP
- Race Pro – Pack 1, 2 Гбайт, 800 MP
- Sacred 2: Fallen Angel – Carrier Imp, 108 Кбайт, 240 MP
- Guitar Hero World Tour – European Track Pack 06, 103 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour – S.U.P.R.A.H.U.M.A.N. – ProtoShredanoid «Guitar Hero On Tour: Modern Hits Theme», 30 Мбайт, бесплатно
- Rock Band – Iron Maiden Pack 01, 476 Мбайт, 1600 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Bonnaroo Pack 01, 180 Мбайт, 800 MP или 160 MP/шт.
- Lips – Downloadable Tracks (Ronan Keating «Life Is A Rollercoaster», Snow Patrol «Chasing Cars», Blink-182 «I Miss You», Concrete Blonde «Joey», Live «I Alone», Keane «Somewhere Only We Know», ForeverGirl «Shake The World», Boyzone «Love You Anyway», Sugababes «Freak Like Me»), 73-112 Мбайт, 160 MP/шт.

Sega Vintage Collection 2



400 MP/шт.

Saints Row 2 – The Unkut Pack



бесплатно

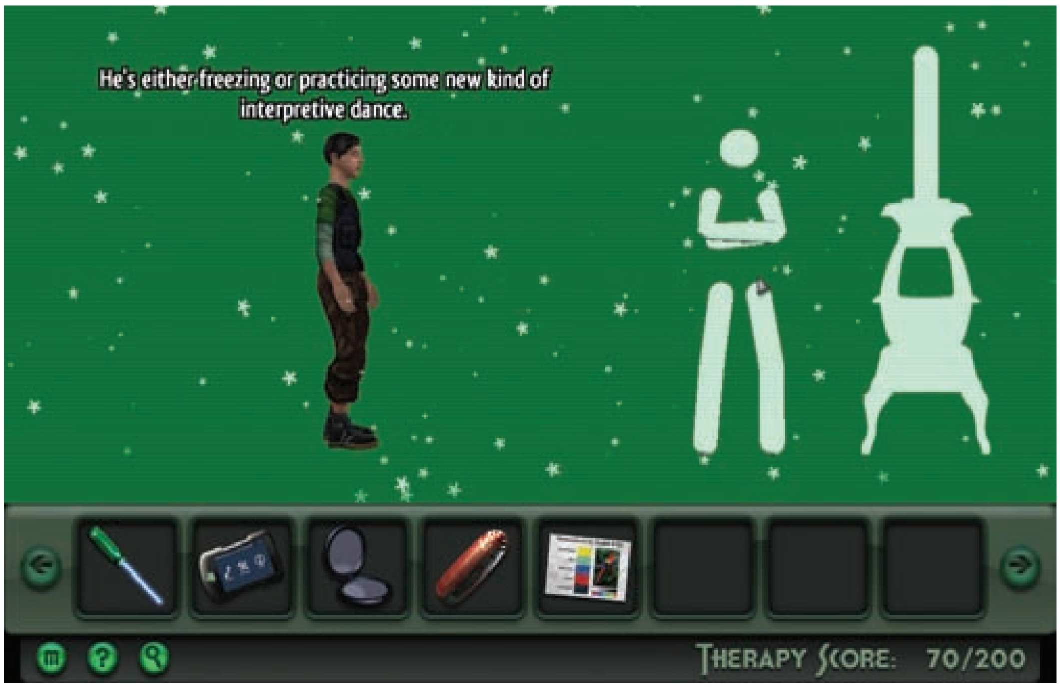
› Mental Repairs, Inc. ★★★★★

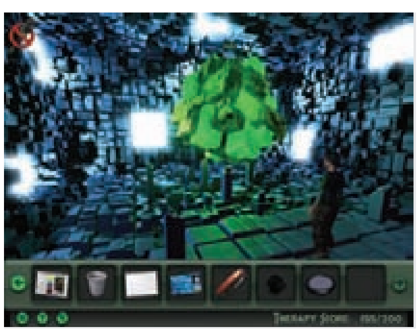
PC indie НОВИНКА

Жанр: adventure.third-person | **Разработчик:** Ренцо Тёнен | **Размер:** 64,4 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** бесплатно

Недалекое будущее. Гуманизм достиг невиданных размеров: люди заботятся не только о собственном душевном спокойствии, но и о благополучии обслуживающей их нужды техники. Техника, надо заметить, платит им тем же. Персональный коммуникатор мастера службы ментальной поддержки оборудования Mental Repairs, Хенрика, трогательно заботится о своем хозяине. Конечно, он позволяет себе будить его среди ночи и отправлять на срочное задание в центр города, а там весьма едко отзываться о заспанном и плохо соображающем «психоаналитике» с гаечным ключом, но мы-то чувствуем: он так ведет себя, потому что привязан к хозяину. А тому предстоит нелегкая работа: в здании, похоже, свихнулась вся техника: центральный компьютер заблокировал двери, лифт страдает раздвоением личности, у кофейного автомата гаптофобия, у принтера депрессия. И это не пустые слова. Гоняющий унылого заспанного человека по пустым коридорам игрок очень быстро обнаруживает, что он не один: вокруг не железные ящики с кучей микросхем внутри, за жестяной оболочкой скрываются чертовски правдоподобные личности. Они хандрят, впадают в истерику, упрямятся, придуриваются... словом, отрываются по полной! Но у Хенрика есть ключ. С его помощью можно проникнуть в сознание несчастных и обнаружить там некоторое количество отличных головоломок, море диалогового юмора и несколько недочетов. Например, зверски сложно иногда бывает попасть в крохотную активную точку (даже притом, что они подсвечиваются по пробелу). Самый главный «недостаток» игры – она очень коротка: только успеваешь влюбиться по уши в придуманный автором мир, как все заканчивается. Впрочем, это как раз понятно – у него было всего четыре месяца, чтобы сдать «зачетную работу» Mental Repairs. Подробнее узнать об истории создания игры вы можете в нашем спецматериале об «игровом психоанализе» в этом номере. Здесь же остается только выразить восхищение целеустремленностью г-на Тёнена, в одиночку подарившего нам этот удивительный мир. Может, именно в этом секрет? Сколько мы знаем примеров, когда крупные разработчики с раздутым штатом так и не доводили свои проекты до конца!

Марина Петрашко







Слева: Ксерокс страдает из-за того, что кто-то положил в него купюру, в результате чего бедняга разучился копировать в цвете. Хенрику придется избавить его от «дальтонизма».

Ретроклассика

PS one Classics:

- Final Fantasy VII, 1.3 Гбайт, 345 руб.
- Medal of Honor, 447 Мбайт, $5.99
- Medal of Honor Underground, 474 Мбайт, $5.99
- Street Fighter Alpha 2, 347 Мбайт, $5.99

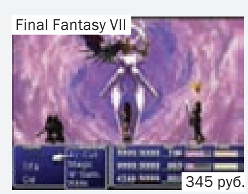
Xbox Originals:

нет

Virtual Console:

- Boulder Dash, C64, 500 WP
- Genghis Khan II: Clan of the Gray Wolf, SNES, 800 WP
- Space Harrier, ARC, 800 WP
- Super Smash Bros., N64, 1000 WP

Final Fantasy VII



345 руб.

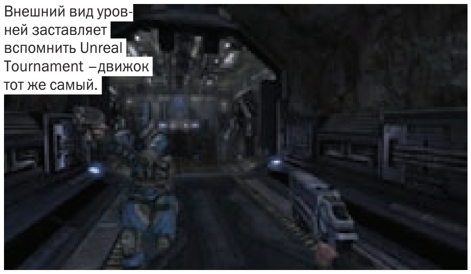
› CellFactor: Psychokinetic Wars ★★★★☆ PSN, XBLA НОВИНКА

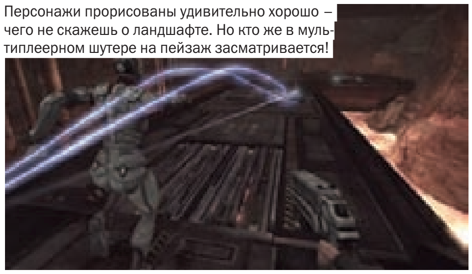
Жанр: shooter.first-person.sci-fi | **Издатель:** Ubisoft | **Разработчик:** Immersion Software & Graphics | **Размер:** 310 Мбайт | **Зона:** | **Цена:** £7.99 / 800 MP

Как учит четвертый эпизод «Звездных войн», маленький истребитель способен прорваться там, где тяжеловесный крейсер будет мгновенно уничтожен. На XBLA с PSN это правило тоже распространяется – небольшой скачиваемый шутер вполне уютно себя чувствует в компании таких мультиплеерных фаворитов, как Call of Duty 4: Modern Warfare и Halo 3. Как ясно уже из заголовка, кроме стандартной стрельбы из всех стволов игра предлагает «поработать головой» – устрашающего вида киберсолдаты обучены телекинезу, телепортации и прочим трюкам из арсенала Дэвида Блейна. Выбор персонажей ограничен тремя классами, но однообразие удается победить, копаясь в настройках внешнего вида 3D-модели. Перед выходом в большой онлайн игра благоразумно предлагает пройти небольшую обучающую кампанию за каждый класс. Сперва игрока учат ориентироваться на поле боя, затем предлагают выполнить серию несложных заданий: набрать столько-то фрагов, применить столько-то способностей – просто и нескучно, хватит скоротать время. Каждое пройденное испытание открывает дополнительные предметы одежды или активирует перки (прокачивает персонажей, иначе говоря). Вдоволь наигравшись с ботами, геймер устремится в мультиплеер… и, вполне возможно, вернется ни с чем: несмотря на кучу восторженных отзывов на форумах, в онлайновых комнатах хоть шаром покати. Сказывается крайне слабый пиар игры – многие до самого релиза даже и не подозревали о существовании проекта. Удачливым игрокам будут предоставлены на выбор четыре знакомых с детства игровых режима: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag и Assault (тот же CTF, только немного сбоку). И ведь даже если сингл вогнал разборчивого игрока в скуку, с живыми (время от времени, конечно) соперниками CellFactor способна заиграть новыми красками – да так, что Unreal Tournament 3 и не снилось. Грядущие Punisher: No Mercy и Battlefield 1943 подтверждают, что перед нами онлайн-FPS нового поколения – недорогой, но не менее от этого увлекательный.

Алексей Косожихин

ОНЛАЙН-FPS НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ – НЕДОРОГОЙ, НО УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ.

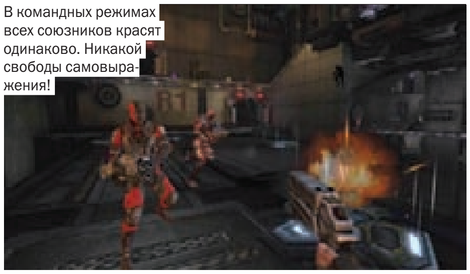

Внешний вид уровней заставляет вспомнить Unreal Tournament – движок тот же самый.


Персонажи прорисованы удивительно хорошо – чего не скажешь о ландшафте. Но кто же в мультиплеерном шутере на пейзаж засматривается!


Все желе на своем пути броневик сминает, даже не заметив. А вот металлические кубики заставят его ненадолго задержаться.

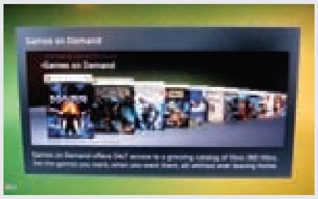
Кто кого?

На выбор доступны только три класса, но зато какие! «Епископ» – чистый псионик, оружия буквально не переносит. «Оперативник» может телепортироваться поближе к противнику и пристрелить его по-быстрому. «Страж» – натуральная машина смерти, компьютерная начинка заменяет ему мозги (так что пси-способностями он обделен), зато по-македонски он стреляет мастерски, а бегает, что твой паровоз – на пути лучше не вставать.


В командных режимах всех союзников красят одинаково. Никакой свободы самовыражения!

Новости

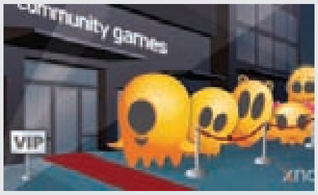
На этом нововведения в Xbox Live не заканчиваются. Microsoft объявила о скором открытии сервиса Games on Demand, позволяющего покупать и скачивать X360-игры прямо на винчестер консоли, минуя магазины с дисками. На старте сервиса будет доступно около тридцати игр – в том числе, Mass Effect, BioShock и Assassin's Creed. Но есть и ложка дегтя: этот шаг положит конец Xbox Originals – в ближайшее время там появится последняя игра с первого Xbox.



Sony на E3 тоже преподнесла несколько сюрпризов – например, PSP GO, поддерживающую только скачиваемые игры. Похоже, в самое ближайшее время PSP-раздел в PS Store ожидает серьезный рост. На замену приложения PSP Media Manager должна прийти программа Media Go, заметно упрощающая передачу контента с PC на хендхелд. К слову, владельцам обширных UMD-коллекций не стоит особо волноваться – в Sony уже размышляют над тем, как геймеры смогут обменять свои диски на скачиваемые версии.



Microsoft выпустила XNA Games Studio 3.1 – новую версию бесплатной игровой студии, позволяющей разрабатывать игры под Windows, Xbox 360 и, извините, Zune. Теперь созданные в студии игры смогут поддерживать Аватаров, проигрывать видеофайлы и вообще должны разрабатываться гораздо проще. «Какое до этого дело простым геймерам?» – спросят простые геймеры. Так ведь все свои любопытные поделки молодые разработчики тут же стремятся выложить на сервис Xbox Live Community Games (который скоро будет переименован в Indie Games), где все мы можем с ними ознакомиться.



Новости

Японская компания Chara-Ani (торгует разнообразными «персонажными» товарами) начала собирать предзаказы на модные мужские трусы с изображением героев сериала Lucky Star. Спереди и сзади на трусах рисунок разный, и ниже вы видите жо... то есть, обратную сторону.



Blu-ray диск Evangelion 1.0: You Are [Not] Alone побил рекорд продаж и разошелся за первую неделю тиражом почти в пятьдесят тысяч копий. А двадцать тысяч «Евангелифонов» (полное название – Sharp SH-06A NERV) были распроданы всего за пять часов, несмотря на то, что каждый стоил 90 тысяч иен (28 тысяч рублей). Напомним, что премьера Evangelion: 2.0 You Can [Not] Advance состоится в Японии 27 июня.



Журнал Dengeki Bunko Magazine сообщает, что аниме Shakugan no Shana будет «перезапущено», и скоро (наша догадка – в октябре) должен стартовать новый телесериал.



Пираты добрались до One Piece

Запланированный американской компанией Funimation интернет-показ сериала One Piece всего через час после трансляции на японском телевидении обернулся огромным скандалом. 403-я серия One Piece с логотипом Funimation была опубликована неизвестными лицами в Сети за сутки до показа на японском ТВ. Как выяснилось, серию эту раздобыли с одного из серверов Funimation, а компания не предпринимает практически никаких мер для обеспечения безопасности своих файлов. Такая же судьба постигла свежие эпизоды Phantom: Requiem for the Phantom и нового Fullmetal Alchemist. Для американской компании такой инцидент вполне мог бы пройти незамеченным, но для трудолюбивых и порядочных японцев это – настоящая катастрофа. Funimation попала в крайне неприятную ситуацию и вынуждена обновлять собственную систему кибербезопасности, а интернет-трансляция One Piece через http://www.onepieceofficial.com отложена на неопределенный срок. Представители компании утверждают, что знают, кто причастен к краже файлов, и твердо намерены преследовать нарушителя в суде.





Новости с Мисато-сан

Шестого июня Bandai Namco опубликовала на PlayStation Network бесплатную «игру» Katsuragi Misato Houdou Keikaku («Новости с Мисато Кацураги»). Впервые об этом проекте мы узнали из рекламного ролика, размещенного на Blu-ray издании полнометражного фильма Evangelion 1.0: You Are [Not] Alone, которое вышло всего за две недели до релиза (видимо, «игру» очень долго разрабатывали втайне от широкой общественности). В Katsuragi Misato Houdou Keikaku всем известная героиня «Евангелиона» зачитывает обычные японские новости – о политике, экономике, спорте и тому подобном. Для чтения используется продвинутая программа синтеза речи от компании Cellius. Пользователь может менять прическу и одежду героини, а также место «съемки»: в штабе Nerv, в квартире Мисато и т.п. Мы проверили: Katsuragi Misato Houdou Keikaku любой живущий в России обладатель PlayStation 3 может скачать, установить и запустить. На этом бесплатная часть заканчивается: чтобы слушать новости от Мисато, нужно приобрести 30-дневную подписку за 800 иен (около 250 рублей).





Undefined Fantastic Object

Новая, двенадцатая игра в сериале Touhou с подзаголовком Undefined Fantastic Object будет опубликована этим летом (демоверсия вышла 8 марта). Приобрести игру через официальные каналы будет, как всегда, невозможно: «Неопределенный фантастический объект» посетит только любительские японские фестивали. В новой игре, как обычно, немного поменялась механика: теперь, чтобы получать жизни и суператаки, героине нужно собирать разноцветные бонусы в форме летающих тарелок.

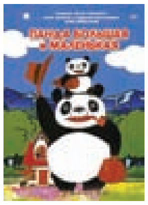


Мини-обзоры

パンダ・コパンダ

Панда большая и маленькая

ИНФОРМАЦИЯ



Название диска:
Панда большая и маленькая
Режиссер:
Исао Такахата
Год производства:
1972
Регион:
Россия
Наша оценка:
можно смотреть

Панда – не только один из символов Китая и самый миролюбивый медведь на планете, но еще и прообраз Тоторо, про которого Хаяо Миядзаки снимет свой знаменитый фильм в 1988 году. А в 1972-м даже Studio Ghibli еще не существовала, а тридцатилетние Исао Такахата и Хаяо Миядзаки работали в Tokyo Movie Shinsha (ныне TMS Entertainment). Такахата стал режиссером, а Миядзаки сценаристом и художником «Панды большой и маленькой» – первого полнометражного фильма компании! Сейчас «Панды» считаются первой работой, соответствующей духу Studio Ghibli – работой, на которой Миядзаки только учился снимать свои замечательные фильмы. Надо отметить, что «не-коллекционное» русское издание «Панд» лишено японской звуковой дорожки и снабжено только сомнительным русским закадровым переводом в формате Dolby Digital 1.0 Mono.



Вверху: Привет, медведь!

ストレンヂア 無皇刃譚,

Sword of the Stranger

ИНФОРМАЦИЯ



Название диска:
Sword of the Stranger
Режиссер:
Масахиро Андо
Год производства:
2007
Регион:
США
Наша оценка:
можно смотреть

Sword of the Stranger – это первый и единственный полнометражный аниме-фильм от известнейший студии Bones («Волчий дождь», «Стальной алхимик», Soul Eater, Xam'd: Lost Memories). Ожидали его с огромным нетерпением, тем более что в трейлерах нам показывали весьма зрелищные самурайские дуэли. Премьера, однако, принесла одно разочарование: как можно было в дорогущий фильм с замечательными персонажами впихнуть сюжет от второсортного спагетти-вестерна? Молчаливый безымянный главный герой, видите ли, спасает мальчика и собаку от злодеев-гайдзинов, ищущих в средневековой Японии эликсир бессмертия. В общем, штамп на штампе сидит и штампом погоняет. Хотите увидеть по-настоящему крутой японский фильм? Берите «Сукияки вестерн Джанго» режиссера Такаси Миикэ, не пожалеете.



Вверху: Самурай – отличный, а вот мальчик – явно лишний.

天元突破グレンラガン キラメキ☆ヨーコBOX

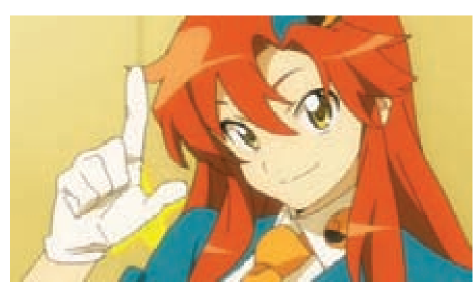
Tengen Toppa Gurren Lagann Kirameki Yoko Box

ИНФОРМАЦИЯ



Название диска:
Tengen Toppa Gurren Lagann Kirameki Yoko Box
Режиссер:
Ацуси Нисигори
Год производства:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
для фанатов

Gainax продолжает напоминать нам о своем замечательном меха-сериале «Гуррен-Лаганн». На этот раз – релизом сингла Kirameki Yoko Box, в котором Марина Иноэ (голосовая актриса Ёко) поет нам милую и бестолковую песенку про звездочки. Сингл распространяется, как это принято, на компакт-диске. Обычные музыкальные релизы этим и ограничиваются, но к Kirameki Yoko Box приложен еще и DVD-диск с пятиминутным официальным видеоклипом на песню. В нем, если коротко, Ёко пробует себя в роли певицы-айдола и примеряет различные наряды. Клип превосходно сделан, над ним работали те же люди, что и над сериалом. Что-то нам подсказывает, что в будущем мы можем увидеть и новые анимационные проекты по мотивам «Гуррен-Лаганна». Например, второй сезон телесериала.



Вверху: Миллион новых костюмчиков для Ёко!

Манга

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
MxO
Создатель:
Ясухиро Кано
Первая публикация:
2006
Журнал:
Weekly Shonen Jump
Наша оценка:
можно читать

MxO

エム×ゼロ

Почти каждый номер мы рассказываем о какой-нибудь манге из еженедельного журнала Shounen Jump – не потому, что мы такие пристрастные, а потому, что именно здесь публикуются лучшие комиксы, да в таком огромном количестве, что нам еще на пару лет хватит. MxO (правильное чтение, вы не поверите, «эм-кросс-зеро») выходила в журнале с 2006 по 2008 годы. Главный герой – обычный японский школьник (ОЯШ) Тайга Кудзуми, который случайно оказывается принят в секретную магическую школу. Ну а поскольку способностей у него никаких нет (по крайней мере, поначалу), он вынужден изобретательно пудрить мозги своим одноклассникам. Скоро, даже слишком скоро, подоспеют и романтическая любовь, и злодейские маги-конкуренты, и все остальное, что должно быть в любой манге для мальчиков. MxO продержалась в журнале два года и была закрыта – не потому, что она плоха или неудачна. Дело в том, что журнал так высоко задрал планку качества, что обычным комиксам в нем уже трудно удержаться.







ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Nana
Создатель:
Ай Ядзава
Первая публикация:
2000
Журнал:
Cookie
Наша оценка:
нужно читать

Nana

ナナ

Nana – это самая популярная манга для девочек (и женщин) в истории Японии. Тираж одного тома составляет более двух миллионов копий. Это абсолютный рекорд – скажем, у «Сейлормун» средний тираж составлял всего 670 тысяч штук. В случае с «Сейлормун» аниме оказалось гораздо более популярным, у Nana – все наоборот, манга значительно более известна и любима. Главные героини – две девушки с одинаковым именем Нана – приезжают в Токио из провинции. Нана Осаки – рокерша и бунтарка, намеревается стать звездой сцены и покорить город. Нана Комацу – робкая, домашняя девочка, которая переезжает вслед за своими друзьями. Обеим девушкам негде жить, и они решают снять одну квартиру на двоих и следить за приключениями друг друга. А какие приключения могут быть у молодых девушек? Амурные, конечно, с бывшими, настоящими и потенциальными бойфрендами. В Nana все как в жизни, нет ни волшебных девочек, ни прекрасных принцев. Парочки сходятся и расходятся, а каждая Нана ищет свою дорогу в жизни: одна стремится к славе и признанию, вторая – к семейному теплу и уюту. Манга Nana была экранизирована в аниме-сериал, но лишь примерно до середины.







Игры

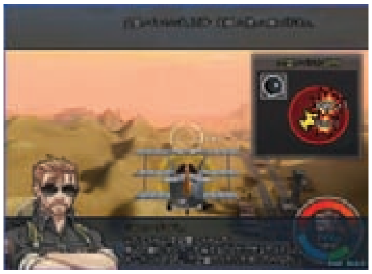
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
G2 -Guns Gunner-
Платформа:
PC
Авторы:
NPLUTO Corporation
Дата релиза:
1 июля 2009 года

G2 -Guns Gunner-

В России Nival Network только готовится запустить первый бесплатный игровой портал ZZima (www.zzima.com), а в Японии они существуют уже давным-давно. Одним из них является HanGame (http://www.hangame.co.jp), который также бесплатен и открыт для всех желающих. Ну а G2 -Guns Gunner- это одна из простеньких (бесплатных) онлайновых игр, которые доступны на портале. Разработана она была в Южной Корее; в центре внимания – самолетные сражения. Играть можно как против других геймеров, так и против «монстров», есть также кооперативные задания с противниками-боссами. Из оружия – разнообразные пулеметы и ракеты. Разумеется, по ходу пьесы вы получаете возможность улучшить свой дутый самолетик или даже приобрести новый. Игра выглядит очень ярко и симпатично, а специально обученная рисованная девчонка в правой части экрана эмоционально комментирует ваши действия. Игра, повторимся, совершенно бесплатна.



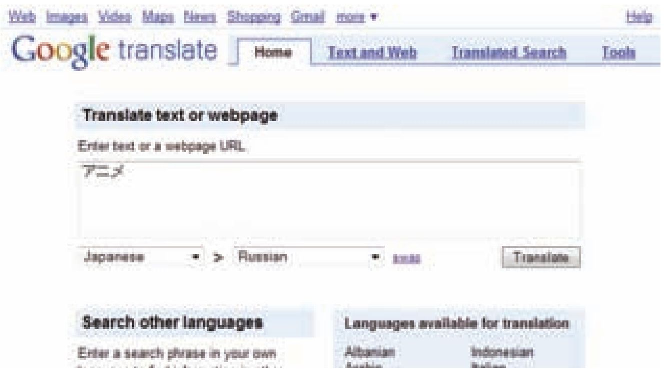
Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
Google Translate
Адрес:
http://translate.google.com
Язык:
русский, английский, японский и другие

Google Translate

Если вы хотите понять какую-либо надпись на японском языке, лучше всего, конечно, спросить переводчика. Когда такого человека рядом нет, а узнать все равно хочется, то можно обратиться за помощью к службе машинного перевода Google Translate. Она автоматически переводит слова, фразы, тексты и даже целые веб-страницы с японского на русский (доступно также и огромное количество других языков). У машинного перевода много проблем: он не справляется с флэш-анимацией и текстом в картинках, не может сохранить веб-дизайн страницы-оригинала, плохо определяет имена и подчас выдает фантастические глупости. Но все-таки даже такой машинный перевод гораздо лучше, чем ничего.



FAQ

Популярные вопросы об аниме

Почему в последнее время выходит столько римейков аниме? Новых идей что ли нет?

Новые идеи есть, только им не дают реализоваться. Дело в том, что производство аниме – хлопотный и дорогой процесс; чтобы снять новый фильм, нужно где-то найти инвесторов, которые обеспечат финансирование. Однако инвесторы – люди осторожные и под новые проекты деньги не дают. Другое дело – сиквелы и римейки. У них уже есть популярный оригинал, и можно заранее предсказать успех будущей работы. В этом случае обеспечить финансирование гораздо проще.

Недавно натолкнулся на мангу NGE Re-take. Объясните, что это за манга и в чем там, собственно, суть дела.

Объясняем. Re-take – это любительская манга (она же «додзинси»), одно из фанатских продолжений «Евангелиона». Авторство манги принадлежит кружку Kimigabuchi. Официально никакого отношения к «Евангелиону» и его создателям эта манга не имеет, но все-таки она следует и букве, и духу оригинала, отчего стала довольно известной среди фанатов.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Плоская навигация

GPS-приемник Digma DM430B

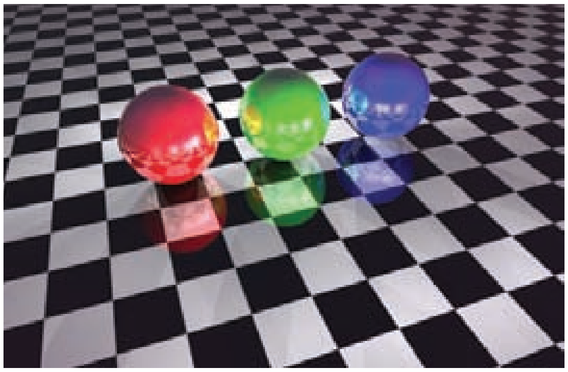
Совсем скоро на российский рынок выйдет новый навигатор от компании Digma – DM430B. За скромными цифрами в названии скрывается стильный гаджет с необычным дисплеем – он не имеет рамки и «бортиков», за счет чего выглядит очень оригинально и современно. Устройство оснащено чипом навигации SiRF Star последнего поколения, а в качестве программы использует известный пакет «Навител Навигатор». Это довольно удобный софт, который мы неоднократно тестировали, но если покупателя он по какой-то причине не устраивает, навигатор позволяет установить любую другую программу. Например, это будет полезно в путешествиях по Европе, где западные программы куда лучше осведомлены о тонкостях маршрутов. В нашей стране, конечно же, пригодится встроенный контроллер Bluetooth. Соединяясь при помощи него с сотовым телефоном, навигатор сможет скачивать информацию о пробках из Интернета, что сократит время в пути. Как и многие аналогичные модели, Digma DM430B поддерживает функции просмотра фотографий, прослушивания музыки и многое другое. Розничная цена новинки примерно 6500 рублей.

Два ядра идут в бой!

Процессоры AMD Phenom II X2

Интересные новинки представила компания AMD. Выпустив удачную линейку второго поколения процессоров Phenom II, инженеры разработали двухъядерную модификацию этого чипа. На данный момент представлено две версии – AMD Phenom II X2 250 и Phenom II X2 550 Black Edition. Старшая версия отличается частотой 3.1 ГГц и кэшем второго уровня в размере 6 Мбайт. Младшая же версия работает на 3.0 ГГц и оснащена двумя мегабайтами кэша. Оба процессора поддерживают системную шину HyperTransport 4 ГГц и готовы работать в материнских платах с разъемом Socket AM3. Пока, правда, непонятно, удастся ли запустить новые процессоры на старых системных платах с разъемом Socket AM2+. Впрочем, это не так важно, даже новые платы стоят не слишком серьезных денег. Приятно радует и предполагаемая стоимость новых процессоров. Топовый AMD Phenom II X2 550 обойдется примерно в 102 доллара, а его младший собрат – в 87 долларов.





Вперед и только вперед!

AMD готовится к DirectX 11

Нам очень интересно, в чем дело – действительно ли текущая связка DirectX 10 + Windows Vista не слишком удачная. Иначе почему все пользователи так стремятся перейти на новую платформу Windows 7? Производители анонсируют новое железо, которое совместимо с этой операционной системой, выпускается софт и драйвера. Сейчас уже AMD представляет свои планы по выпуску новых графических адаптеров. Как сообщают официальные лица компании, до конца 2009 года выйдет полностью новое поколение видеоплат, которое будет поддерживать новую систему Windows 7 и пакет DirectX 11. Это откроет массу новых графических возможностей, стоит ожидать и ускорения обработки данных. Все новые графические адаптеры будут производиться по 40-нм техническому процессу. Он уже освоен ATI, и платы, изготовленные с его помощью, можно встретить в продаже. Стало быть, можно ожидать высоких частот и неплохого разгонного потенциала. Посмотрим, чем ответят Intel вместе с NVIDIA (или по отдельности).

LEGO-ноутбук

Будущее за компьютерами-трансформерами?

На проходящей выставке Computex была представлена интересная модель ноутбука. Если быть точным, это был всего лишь макет с некоторыми характеристиками. Ожидается, что в обозримом будущем компоненты будут настолько просты в установке и совместимости, что пользователь сможет сам скомплектовать свой компьютер. Выглядеть это будет так: имеется платформа, в которой установлен процессор и системный чипсет, к ней можно пристыковывать дополнительные компоненты. Также есть мониторы различного диаметра, сетевые устройства, накопители и внешние графические адаптеры. Все модули легко соединяются между собой наподобие кубиков LEGO. Если нужно поехать и взять с собой компьютер – достаточно выбрать небольшой дисплей, пристыковать к нему батарею и жесткий диск. А придя домой, можно установить свою платформу в мощный настольный ПК и продолжить работу. В принципе, мысль выглядит вполне здравой, и, скорее всего, начнется процесс с того, что заметно упростится процедура апгрейда ноутбуков. Если это, конечно, будет выгодно их производителям.





Хватит всем!

Модули памяти Kingston HyperX DDR3

Не так давно в обзоре одной материнской платы мы писали, что наличие четырех слотов для памяти – это не так уж плохо, ведь можно купить комплект большого объема, емкости которого хватит надолго. Конечно, относится это только к материнским платам для процессоров Intel Core i7 и поддерживающих трехканальный режим. Обычно такие модели оснащены шестью слотами DIMM, чтобы можно было одновременно установить два трехканальных комплекта. Те, кому не хватает текущих 3- и 6-гигабайтных наборов, могут воспользоваться новинкой от известной компании Kingston – 12-гигабайтным набором HyperX. Модули DDR3 работают на частоте 1600 МГц (не рекорд, но и далеко не самые медленные версии), задержки составляют CL9-9-9-27, работают при 1.65 В и поддерживают схему Intel XMP. Ориентировочная стоимость комплекта на данный момент – 1400 долларов. За эти деньги можно купить пару сверхбыстрых наборов с частотой свыше 2 ГГц, да еще и останется денег на процессор с материнской платой. Тем не менее – цифра 12 гигабайт выглядит красиво.

Плановое обновление

Intel представляет несколько свежих процессоров

В соответствии с объявленными ранее планами, Intel выпускает на рынок два новых процессора. Первый – топовый Core i7 975 Extreme Edition с тактовой частотой 3.33 ГГц. Рекомендуемая цена – $999, но всем понятно, что российские ретейлеры с удовольствием загнут цену на этот шустрый эксклюзив, чтобы заработать на обеспеченных энтузиастах. Их данная модель должна весьма заинтересовать – по первым тестам Core i7 975 показал отличный разгонный потенциал.

Вторая новинка от Intel – двухъядерный Core 2 Duo E7600, работающий на частоте 3.06 ГГц и оснащенный тремя мегабайтами кэша второго уровня. Сообщается, что этот чип без проблем разгоняется до 4.5 ГГц, но на ваш страх и риск. Цена этой новинки более демократична – всего $133.





Gigabyte рвется в бизнес-класс

Модная мышь Gigabyte Vogue

Компания Gigabyte решила выделиться среди остальных производителей железа яркой новинкой – беспроводной компактной мышкой, покрытой кожей и стразами. На самом деле, все еще сложнее. Кожей покрыт корпус, а клавиши – позолотой. Украшает же это устройство несколько кристаллов Сваровски, которыми сегодня инкрустируют все, что только попадается под руку. Цена гаджета – 100 долларов за штуку. Как сообщается, в продажу поступит ограниченная серия этих «грызунов». В остальном же это вполне типичная лазерная мышь с функцией регулировки разрешения, способная видеть свой передатчик на расстоянии до 10 метров.





ТЕКСТ
Алексей Шуваев

ИГРЫ EVERYWHERE

Сравнительное тестирование игровых ноутбуков

Лето, солнце, природа зовет. Иногда, отдохнув и нагулявшись, хочется запустить любимую игру и оторваться по полной. Хорошо, если место отдыха недалеко от дома и можно прийти и сесть за любимый компьютер. А что, если командировка или отдых в лесной глуши, где даже до ближайшей розетки 20 километров по просеке? В голову сразу приходит мысль о мобильном компьютере. Если есть автомобиль, то вопрос с питанием можно считать решенным, ну а в иной ситуации надо озаботиться энергоснабжением заранее.
Современные ноутбуки, как и все компьютерное железо, можно легко разделить на три класса: Low-End – устройства начального уровня, например, нетбуки. Хороши, когда достаточно поработать с документами или посерфить в Сети. Middle-End – универсальные системы, на которых и фильм посмотреть можно, и даже поиграть немного. Hi-End или DTR (DeskTop Replacement) – ноутбуки, которые по производительности могут конкурировать или с легкостью заменить настольную систему. Мы отобрали актуальные и производительные модели ноутбуков и решили узнать, какие из них смогут удовлетворить потребности истинных геймеров.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

ACER Aspire 8935 ZY 8C
ASUS G71V
DEPO VIP 9710
Fujitsu-Siemens AMILO Xi 3650
MSI GX720
SONY VGN-AW2XRY/Q

Методика тестирования

Раз уж мы взялись тестировать игровые ноутбуки, то гонять синтетические бенчмарки, которые имеют косвенное отношение к реальным играм, было бы неуместно. Поэтому мы выбрали три современные игры, две из которых относятся к жанру шутеров. Разные игровые движки должны иначе загружать графическую подсистему и процессор, демонстрируя возможности ноутбука. Так как все мобильные компьютеры оснащены дисплеями с диагональю 17 дюймов и более, стандартные разрешения составляют заметно больше, чем 1280x768. Но при больших разрешениях графические адаптеры в играх не справляются с нагрузкой и выдают абсолютно недопустимое количество кадров в секунду. Поэтому мы решили проводить тест при указанном выше разрешении и отключенном сглаживании картинки. Фильтрация текстур отключалась, а в игре Need For Speed Undercover активировалась билинейная фильтрация. Важным параметром является время автономной работы, но поскольку в игровом режиме DTR-ноутбук способен работать крайне мало, мы решили сымитировать «офисную» работу при помощи продукта Battery Eater Pro. При этом каждый ноутбук подключался к беспроводной сети посредством Wi-Fi. Замеры времени автономной работы проходили в режиме максимальной производительности и яркости подсветки, равной 80% от максимума.



ASUS G71V

Агрессивный дизайн этого ноутбука сразу наводит на мысли о гоночном автомобиле. При включении мобильного компьютера множественная точечная светодиодная подсветка только усиливает ощущение скорости. И недаром, ведь сердцем ASUS G71V является четырехъядерный процессор. Материалы отделки радуют глаз и приятны на ощупь. Почти все порты расширения спрятаны под откидывающимися декоративными крышками – это должно предотвратить проникновение пыли и улучшить общую эстетику устройства. Весьма производительная начинка дает право использовать этот компьютер не только и не столько в «офисных» приложениях, сколько для серьезной работы с видео или играми. В наших тестах мобильный компьютер практически не уступал в производительности настольным системам, лишь в Crysis Warhead показал результат, не в полной мере удовлетворяющий требованиям геймеров. Снижение параметров графики решит эту проблему. Впрочем, в остальных играх девайс проявил себя с лучшей стороны, и претензий в плане производительности мы не имеем. Без сетевого питания компьютер способен продержаться немногим более часа, но если начать активно играть, то время автономной работы еще немного сократится. Небольшими габаритами ноутбук обязан относительно малой диагонали дисплея – устройство явно рассчитано на одного пользователя, хотя небольшой компанией посмотреть фильм также можно. Что касается звука, то ASUS G71V обладает достойной акустической системой имеющей четкую направленность на сидящего перед дисплеем пользователя – остальные зрители будут довольствоваться плоским негромким звучанием.

5

\+ Стильный дизайн, высокая производительность

– Малая продолжительность автономной работы



DEPO VIP P9710

Приятно видеть игровой ноутбук от российского производителя, тем более такой стильный и аккуратный. Оранжевая кайма визуально делает ноутбук тоньше. DEPO VIP P9710 имеет в основе довольно производительное железо с уклоном в мобильность, что позволяет соблюсти баланс между скоростью обработки данных и временем автономного существования. Это же видно из игровых тестов: при стандартном разрешении и хорошей графике мобильный компьютер продемонстрировал вполне допустимые fps, а поиграв с настройками видеоадаптера, можно достичь лучших результатов. Что касается времени автономной работы, то можно сказать, что стандартный минимум работы соблюден и 1,5 часа независимости от розетки имеются. Этого времени вполне хватит для просмотра фильма. Широкоэкранный дисплей обладает высоким разрешением и смотреть фильмы HD на нем одно удовольствие. В связи с этим возникает обоснованное желание заменить имеющийся DVD-привод на устройство с поддержкой дисков BLU-RAY – очень жаль, что этим не озаботился производитель. Надо отметить неплохую акустическую систему, которой хватит даже для просмотра фильмов небольшой компанией. Чтобы охладить пыл всего компьютера, используется сразу три вентилятора, которые создают заметный шумовой фон. Кроме того, появляется необходимость обеспечить постоянный приток свежего воздуха сразу к трем вентиляционным отверстиям – игра на коленках отменяется.

4

\+ Сбалансированный ноутбук, достаточное время автономной работы

– Отсутствие BD-привода, шумная система охлаждения

	Crysis Warhead,fps	Unreal Tournament 3, fps	NFS Undercover, fps	Время автономной работы, мин
ACER Aspire 8935	15	22	13	115
ASUS G71V	15	61	124	62
DEPO VIP 9710	29	29	61	84
Fujitsu-Siemens AMILO Xi 3650	20	12	20	93
MSI GX720	32	61	110	62
SONY VGN-AW2XRY/Q	13	56	105	60

Fujitsu-Siemens AMILO Xi 3650

Ноутбуки от Fujitsu-Siemens имеют много схожих черт: во всей линейке используется черно-белая цветовая гамма, которая подчеркивает изящество и строгость. Белый глянцевый пластик хотя и сохраняет отпечатки пальцев, но они не так заметны, как на черных корпусах конкурентов. Большой дисплей с диагональю 18,4 дюйма выглядит внушительно, а цвета при этом демонстрирует отменно. Большая клавиатура с блоком цифровых кнопок даже не урезана по ширине – места по бокам с запасом. Сенсорная панель над клавиатурой имеет светодиодную подсветку, так что режим работы можно с легкостью определить одним взглядом. В игровых тестах ноутбук показал себя не очень успешно и на фоне конкурентов можно даже сказать провально. Но если еще немного снизить разрешение в игре, то можно добиться игровых скоростей рендеринга картинки. Если же рассматривать ноутбук в качестве платформы для просмотра фильмов, то тут как нельзя лучше раскрываются все грани. Встроенный ТВ-тюнер понравится любителям телевещания. При работе с мультимедиа наверняка пригодится пульт ДУ, который уже входит в поставку и покоится в слоте ExpressCard. Кроме того, можно воспользоваться цифровым выходом звуковой карты для подключения многоканальной акустики. Понравилась функция переключения работы системы охлаждения нажатием одной кнопки на сенсорной панели. На выбор: эффективное охлаждение или тихая работа.



3

+ Качественный дисплей, длительное время автономной работы

– Низкая производительность графического адаптера



5

+ Высокая производительность, энергосберегающие режимы

– Малое время автономной работы

MSI GX720

Лидер нашего теста в плане производительности. Сочетание последних технологий и оригинального дизайнерского мышления вылилось в создание производительного ноутбука. Дизайном эта модель несколько напоминает конкурента от ASUS. Впрочем, разница заметна сразу же, стоит только поднять дисплейную панель. На клавиатуре стрелками отмечена четверка «основных» игровых клавиш WASD. Над клавиатурой расположилась целая сенсорная панель управления режимами работы. Нажатием всего одной кнопки Turbo Drive Engine можно разогнать мобильный компьютер, чтобы выжать еще немного fps – вот такой безопасный и гарантированный оверклокинг. В таком режиме лучше сразу найти розетку, потому что производительность поднимается в ущерб времени автономной работы. Кроме того, в мобильном компьютере нашли применение схемы энергосбережения: нажатием всего одной кнопки выбирается режим работы с максимальной энергоэффективностью, характерной для данного вида деятельности. Надо отметить, что время автономной работы мы измеряли при использовании батареи повышенной емкости, которая шла в комплекте с нашим ноутбуком – так что стоит подумать о приобретении дополнительного аккумулятора, если планируется продолжительная поездка. Мобильный компьютер поддерживает установку ТВ-тюнера цифровым вещанием. ИК-приемник уже смонтирован в передней части. Приятно, что MSI GX720 оснащен приводом BLU-RAY – это говорит о готовности к работе с большими объемами данных и возможности просмотра фильмов в отличном качестве.

Название	**ACER Aspire 8935**	**ASUS G71V**	**DEPO VIP P9710**	**Fujitsu-Siemens AMILO Xi 3650**	**MSI GX720**	**SONY VGN-AW2XRY/Q**
Дисплей	18.4", 1920 x 1080	17.1", 1440x900	17", 1920 x 1080	18.4", 1920 x 1080	17.1", 1680x1050	18.4", 1920 x 1080
Процессор	Intel Core 2 Duo, 2633 МГц	Intel Core 2 Extreme, 2400 МГц	Intel Core 2 Duo T9400, 2500 МГц	Intel Core 2 Duo, 2382 МГц	Intel Core 2 Duo P9500, 2666 МГц	Intel Core 2 Duo T9800, 2933 МГц
Чипсет	Intel Cantiga GM45	Intel Cantiga PM45	Intel Cantiga PM45	Intel Cantiga GM45	Intel Cantiga PM45	Intel Cantiga PM45
Графика	nVIDIA GeForce GT 130M	NVIDIA GeForce 9700M GT (512 Мб)	NVIDIA GeForce 9800M GT	NVIDIA GeForce 9600M GT	ATI Mobility Radeon HD 4850	NVIDIA GeForce 9600M GT
ОЗУ	4 Гбайт DDR3-1066	4 Гбайт DDR3-1066	4 Гбайт DDR3-1066	4 Гбайт DDR3-1066	4 Гбайт DDR3-1066	4 Гбайт DDR2-80
HDD	750 Гбайт	1 Тбайт	320 Гбайт	320 Гбайт	320 Гбайт	512 Гбайт

SONY VGN-AW2XRY/Q

Устройства от компании SONY всегда отличались продуманной эргономикой и эстетикой, граничащей с минимализмом. Полноразмерная клавиатура имеет разделенные удобные кнопки. Кроме того, блок цифровых клавиш даже несколько обособлен от основной панели кнопок. Над клавиатурой размещена сенсорная панель с подсветкой активных режимов и управлением мультимедиа-плеером. Над цифровыми кнопками расположено управление звуком и, внимание, кнопка выброса лотка оптического привода. Под запястьями имеется очень удобный выступ с прорезиненной поверхностью. Владельцам особенно ценной информации понравится биометрический сенсор, позволяющий отказаться от символьных паролей. Ноутбук, как волшебное блюдце с яблоком, способен практически на все чудеса. Отличный дисплей с поддержкой FullHD в совокупности с приводом BLU-RAY даст возможность насладиться фильмом в компании друзей. Ну а когда придет время сетевых баталий, то и тут можно смело рассчитывать на веселье – железо не подкачает. Небольшой провал кадров в игре Crysis Warhead во время теста был компенсирован очень неплохими показателями в остальных играх. За производительность и большой дисплей приходится платить, поэтому время автономной работы равно всего одному часу. Игровой ноутбук от SONY оснащен также ТВ-тюнером, а в комплект поставки входит большой и удобный пульт ДУ. В наши руки мобильный компьютер попал не в коробке, а в большой и удобной сумке – надеемся, что такая же пойдет в комплекте всем пользователям.



Выбор редакции

110 000 руб.

5

\+ Отличный дисплей, удобная клавиатура

– Малое время автономной работы



55 000 руб.

3

\+ Длительное время автономной работы, подсвечиваемая клавиатура

– Глянцевый корпус, низкая производительность

ACER Aspire 8935

Черный глянцевый корпус скрывает неплохую начинку. Оригинальное оформление выглядит стильно, но сохраняет отпечатки пальцев. Крупная клавиатура с цифровым блоком клавиш понравится, если приходится частенько работать с цифрами. Вертикальные боковые панели имеют сенсорные клавиши с голубой светодиодной подсветкой, что позволит в темноте работать без особых сложностей. Неоценимую помощь полуночным работникам окажет подсвечиваемая клавиатура – белый свет не отвлекает от экрана, но позволяет работать не только на ощупь, но и посматривая на буквы. Поворотное колесо регулировки громкости смонтировано под правой рукой и способствует быстрой настройке звука под конкретную ситуацию. Дисплей обладает неплохой цветопередачей и большим запасом яркости, правда при прямом солнечном свете возможны блики. Ноутбук отлично подходит для просмотра HD-видео, благо звук достойный, а разрешение дисплея составляет 1920x1080 пикселей. Хотя в играх этот мобильный компьютер продемонстрировал не лучший результат, уступив даже старым моделям. При этом девайс может похвастаться почти двухчасовым временем автономной работы. Надо сказать, что существует три модификации этого ноутбука, которые различаются процессорами и встроенными накопителями. Черный корпус может скрывать до двух жестких дисков, суммарной емкостью 1 Тб, а это уже неплохая конфигурация для ценителей фильмов в высоком качестве.

Выводы

Как показал наш тест, играть в пути можно. Можно даже играть хорошо, но не очень долго. Обратной стороной производительности является малое время автономной работы, только в некоторых случаях превышающее порог в полтора часа. При этом проведенное тестирование доказывает возможность замены массивного и крупного десктопа мобильным решением.

Конечно же, мы не можем обойтись без наград. «Лучшая покупка» сочетает в себе все самые современные технологии и отличается экстремальной производительностью – это MSI GX720. Хороший дизайн и возможность разгона нивелируют такие недостатки, как малое время автономной работы и вес. Прямым конкурентом является ASUS G71V, который показал схожие результаты в тестах – выбирать из этих двух производительных ноутбуков предстоит покупателю. «Выбор редакции» получает мобильный компьютер SONY VGN-AW2XRY/Q – производительность и эргономика делают свое дело. Ну а если нет особой необходимости в играх, но желание заменить настольный компьютер на мобильный аналог велико, стоит присмотреться к ACER Aspire 8935 – BD-привод, хороший звук и возможность долго обходиться без внешнего питания найдут своих ценителей.

MICROSOFT ОБ ИГРАХ, ПЛАТФОРМАХ И ТОРРЕНТАХ



ТЕКСТ Игорь Федюкин

Интервью с Алексеем Бадаевым

Компания Microsoft в представлении не нуждается. Одним из ее первых продуктов для геймеров была мышка Microsoft IntelliMouse Explorer, которая стала очень популярна в среде киберспортсменов. О новых продуктах, перспективах игровых платформ и политике борьбы с пиратством мы поговорили с директором департамента по продвижению программно-аппаратных развлекательных платформ российского отделения корпорации Microsoft Алексеем Бадаевым.

? Какая аудитория более интересна Microsoft: консольные геймеры или PC?

Мы продвигаем две платформы: Xbox 360 и Windows. Сказать, что какое-то из этих направлений для нас важней, было бы неправильным. Так исторически сложилось, что в ряде стран Европы, и в России в частности, аудитория PC-геймеров несколько шире, нежели консольных. Microsoft же старается предоставлять игровой контент как для специализированных hardcore-игроков, так и для массового потребителя. В последнее время большой популярностью пользуются казуальные игры – в особенности те, в которые можно играть всей семьей. Причем широкая доступность Интернета сделала возможным играть в них через Сеть. Для нас это также очень интересное направление, у которого, на наш взгляд, большое будущее.

? А что касается мобильных устройств? Есть ли какие-то успехи в этой сфере?

Сейчас готовится к выходу новая версия нашей мобильной ОС – Windows Mobile 6.5. Ключевой ее особенностью, по сравнению с предыдущими версиями, является улучшенный интерфейс, позволяющий работать с тачскрином без стилуса. Одновременно с этим мы улучшаем API для разработчиков приложений, тем самым позволяя им быстро и удобно разрабатывать софт и игры под нашу платформу.

? Какие продукты пользуются наибольшей популярностью среди геймеров?

Совсем недавно мы перезапустили серию периферийных компьютерных устройств SideWinder. Продукты – мыши и клавиатуры – получились очень интересные и, главное, на любой вкус и цвет. Также можно перечислить все аксессуары к Xbox 360 – то, что позволяет играть значительно удобней и веселей. Особенной популярностью пользуются аксессуары, использующие беспроводные технологии.

ТОРРЕНТЫ ВО МНОГОМ РЕШАЮТ ПРОБЛЕМУ ПОСЛЕДНЕЙ МИЛИ, ДА И ВООБЩЕ ПО СУТИ ОТКРЫВАЮТ НОВЫЕ МЕТОДЫ ДИСТРИБУЦИИ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТА.

? Какие подходы использует Microsoft в борьбе с пиратством?

Существует три основных подхода: технологический, образовательный и юридический. Все они активно применяются Microsoft и, на мой взгляд, весьма успешно. С точки зрения технологий, мы обращаемся ко всем самым последним достижениям в этой сфере, чтобы защитить наш контент. В частности, мы применяем средства DRM в программах, играх и мультимедиа, а также аппаратные составляющие на приставках с целью усложнения использования пиратских дисков на них.

В операционных системах также реализуется метод защиты, проверяющий ее легальность при попытке загрузки обновлений и дополнительных модулей.

Образовательная часть тоже очень важна. Дело в том, что в нашей стране многие все еще не видят разницы между пиратским и легальным программным обеспечением. Существует неверный стереотип, будто главная задача Microsoft в том, чтобы пересажать всех пиратов в тюрьму. Мы считаем, что гораздо важнее донести до потребителя все преимущества использования легального ПО и то, что он теряет в случае приобретения пиратской копии. Конечно, не обходится и без использования юридической составляющей борьбы с пиратством. Но все-таки подчеркну, что для нас гораздо важнее сделать так, чтобы купить легальную ОС было очень просто, доступно и чтобы каждый ее купивший остался доволен этим приобретением.

? В одном из официальных комментариев представители Microsoft заявили, что не преследуют домашних пользователей. Действительно ли это так?

Наши технологический и юридический подходы в борьбе с пиратством направлены в основном на тех, кто занимается производством нелегальной продукции. Мне кажется весьма сомнительным процесс обхода населения нашей страны с целью выявления использования нелегального ПО. Иными словами, Майкрософт концентрирует свои усилия на пресечении деятельности прежде всего тех, кто незаконно изготавливает и распространяет наше программное обеспечение, а не конечных пользователей контрафактного ПО, многие из которых являются невольными жертвами распространителей пиратской продукции. В принципе, даже если человек установил себе пиратскую программу – скорее всего, он не получит доступ к большой части полезных сервисов. Так, например, в случае Windows – нельзя будет скачивать обновления и дополнения, а если говорить об играх – не получится поиграть через Интернет. Таким образом, пользователь нелегальной продукции с самого начала оказывается в невыгодном положении и без всякого привлечения к ответственности.

С точки зрения производителя ПО гораздо важнее не пытаться наказать потенциального покупателя, а наоборот сделать выгодное предложение, от которого он не сможет отказаться. Так, например, прошлой осенью мы организовали акцию по продаже коробочной версии Microsoft Office 2007 всего за 1990 рублей. При этом условия лицензии предполагали возможность установки этой программы на три разных компьютера. Сделанное нами предложение было настолько выгодным, что коробки с программой разбирались как горячие пирожки.

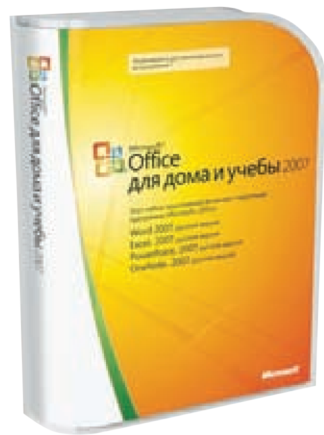
? Планирует ли Microsoft бороться с распространением torrent-сетей?

Вообще технология обмена файлами, которая используется в torrent-сетях, сама по себе очень интересна. Благодаря широкому охвату аудитории torrent-сетями, отдельный разработчик может попробовать распространять свой софт и посмотреть на отзывы пользователей. Также торренты во многом решают проблему последней мили, да и вообще фактически открывают новые методы дистрибуции цифрового контента. Так что сама по себе технология torrent-сетей реализована очень изящно. Но как и практически любую технологию, ее можно использовать в том числе и для нарушения закона. И вот именно с этим мы не просто планируем, но и активно боремся уже сейчас. Наша задача – не запретить или уничтожить torrent-сети как технологию, а сделать так, чтобы с ее помощью не происходило незаконного распространения объектов, защищенных авторским правом.

? Считает ли Microsoft, что в деле с Pirate Bay правообладатели достигли успеха?

Несомненно, судебное решение против Pirate Bay – важный шаг на пути к выработке эффективных механизмов защиты авторских прав в Интернете, который, в конечном итоге, приведет к созданию новой схемы распространения игр и программного обеспечения, выгодного как пользователям, так и разработчикам. Показательно и то, что даже в такой ультралиберальной стране, как Швеция, пиратское распространение объектов авторского права через Интернет – вне закона. Надеюсь, что решение останется в силе и заставит создателей других torrent-треккеров задуматься о защите авторских прав. **СИ**

Справа: Спецпредложение осени 2008 года – Microsoft Office 2007 за 1990 рублей с возможностью установки на три компьютера.



Справа: Новые мышки Microsoft SideWinderX3 должны прийтись по душе не только обычным пользователям, но и опытным игрокам.



Внизу: В числе совместных продуктов – геймерская клавиатура Reclusa, разработанная в партнерстве с Razer.





ТЕКСТ
Евгений Попов

Немного красненького

Тестирование бюджетной видеокарты AMD Radeon HD 4770

Можно вновь произносить опостылевшие оды извечному противостоянию AMD и NVIDIA и рассказывать чудесные байки о том, кто и что выпустил на рынок, чтобы вконец уесть конкурента. Однако эти разговоры полностью бессмысленны, особенно если речь идет всего лишь о выборе достойного и недорогого решения для игрового компьютера. Таковой призвана стать очередная новинка от AMD, о которой, собственно, и пойдет речь в данном обзоре. Видеокарта AMD Radeon HD 4770 была анонсирована аккурат в конце апреля, и у нас появилась возможность испытать тестовый образец, не обезображенный «тюнингом» от сторонних вендоров.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Графический процессор: RV740
Технологический процесс: 40 нм
Площадь ядра: 137 мм^2
Количество транзисторов: 826 млн
Частота ядра: 750 МГц
Частота шейдеров: 750 МГц
Эффективная частота памяти: 3200 МГц
Объем памяти: 512 Мбайт GDDR5
Ширина шины: 128 бит
Интерфейс: PCI Express 2.0

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор: AMD Phenom II X3 720 BE, 2.8 ГГц
Кулер: Skythe Ninja
Системная плата: Gigabyte GA-MA790FXT-UD5P (Socket AM3)
Чипсет: AMD 790FX
Оперативная память: 2x 1024 Мбайт, Corsair Dominator XMS3
Жесткий диск: 400 Гбайт, Seagate Barracuda 7200rpm, SATA
Операционная система: Microsoft Windows Vista Ultimate SP1
Блок питания: 850 Вт, Corsair TX850W

Как и положено, первая волна видеокарт на базе чипа RV740 ничем, кроме наклеек, не будет отличаться от эталонного дизайна, поэтому результаты тестирования объективны и применимы к большинству моделей, представленных сегодня на рынке. Технически видеокарта AMD Radeon HD 4770 занимает позицию между слабеньким Radeon 4830, который появился чуть раньше, и более мощным Radeon 4850 – уже хорошо знакомым нашим читателям. Впрочем, перейдем к рассмотрению внешнего вида и особенностей охлаждения. По поводу комплектации сейчас мы вряд ли что-то можем сказать – конечно, в наборе будут все необходимые переходники, диск с драйверами и, что маловероятно, какая-нибудь не слишком популярная игра. Устройство крайне компактно, особенно в сравнении с крупногабаритными моделями сегмента hi-end. Длина платы чуть более 20 см, что даст возможность установить ее практически в любой корпус. На задней панели платы можно найти типичные для таких моделей разъемы: пару двухканальных DVI-I с поддержкой максимального разрешения 2560x1600 и звуковой поддержкой посредством HDMI (наверняка стоит ожидать соответствующего переходника в наборе с платой), а также привычный mini-DIN, который обеспечит при желании работу аналоговых видеоинтерфейсов. Графический процессор расположен на лицевой стороне печатной платы в традиционном окружении восьми схем памяти. Схемы изготовлены компанией Qimonda и, согласно спецификации, способны работать на эффективной частоте до 4000 МГц, однако в данной версии память работает на частоте 3200. Сам графический процессор RV740, в разработку которого производитель вложил около 100 миллионов, представляет собой логическое продолжение старых традиций. Из недостатков, которые сразу бросаются в глаза после изучения характеристик, стоит выделить скромную ширину шины памяти – всего 128 бит. Очевидно, что нам еще предстоит познакомиться с модификациями с расширенной шиной – этот момент AMD оставила на сладкое. Система охлаждения также претерпела некоторые изменения. В частности, был наконец сменен шумный вентилятор от NTK на модель от компании Delta. Шума стало гораздо меньше – по крайней мере, это сильно заметно на небольших оборотах. С уровнем шума снизился значительно и тепловой порог – сказался более совершенный технологический процесс. В режиме высокой нагрузки температура колеблется в районе 65 градусов, что можно считать очень хорошим результатом. В состоянии покоя чип нагревается не более чем на 44 градуса.



4000 руб.

Название	
3DMark'06, Default Settings, 1280x1024:	11565
Call of Duty: World at War, 1280x1024, No AA, No AF:	65.3 FPS
Call of Duty: World at War, 1280x1024, 4x AA, 16x AF:	52.1 FPS
Crysis, High Detail, 1280x1024, No AA, No AF:	12.5 FPS
Crysis, High Detail, 1280x1024, 4x AA, 16x AF:	7.1 FPS
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, 1280x1024, No AA, No AF:	24.2 FPS
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, 1280x1024, 4x AA, 16x AF:	18.6 FPS
Left 4 Dead, 1280x1024, No AA, No AF:	74.3 FPS
Left 4 Dead, 1280x1024, 4x AA, 16x AF:	61.4 FPS

\+ Высокий уровень производительности в своей ценовой категории, низкий шум и тепловой порог, компактность

– Рабочая частота работы памяти могла бы быть и выше

Выводы

Компания AMD в качестве конкурентного преимущества уже не первый раз выбирает соотношение «цена/качество», при этом в знаменателе суммы оказываются все меньше и меньше. К AMD Radeon HD 4770 у нас не было претензий – здесь есть хороший уровень производительности для бюджетного сегмента, устранены мелкие недочеты прошлых версий. Решение поистине интересное, если планируется собирать компьютер средней эффективности или просто заменить устаревший адаптер.





АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК
Главный редактор журнала «Железо»

Затаившийся тигр, затаившийся дракон

Поездка в два знаковых для развития высоких технологий города – Гонконг и Тайпей – перевернула в моем сознании систему ценностей в кризисное время. Люди и компании там не привыкли просиживать штаны, и для них кризис – время совершенствоваться. О выживании вопрос даже не стоит.

Ситуация в российских околожелезных кругах сейчас, мягко говоря, прохладная. Все уровни пищевой цепочки, от вендоров до конечных потребителей, испытывают небольшие проблемы, но ничего не предпринимают для их решения. Правильно, а зачем что-то предпринимать, если все ждут проблем больших, причем буквально с минуты на минуту. В феврале дистрибьюторы опасались залежей товара на складах, не спеша заполнять их после новогодних распродаж. В мае техноманьяки из последних сил рыскали по магазинам в поисках вожделенных железок, в страхе, что летом их будет не достать. Да и сами производители, чего скрывать, не ждут от сентября всплеска послеотпускной покупательской активности и завозят в страну новинки совершенно неохотно. При взгляде со стороны понятно – жизнь идет, адаптирующиеся к новым условиям компании (и люди, что немаловажно) чувствуют себя превосходно, а сезонные спады лишь методично выкашивают тех, кто не сумел приспособиться к новым условиям. Но это у нас, в стране откатов и зверской таможни.

В электронном раю, на родине производителей, дела обстоят совсем по-другому. Давно разработаны два сценария дальнейших событий, оптимистичный и пессимистичный, балансируя между которыми, ведут свои дела глобальные воротилы рынка. Согласно первому варианту, оживление наступит уже этой осенью, выльется в растратные зимние праздники и завершится распродажной мартовской феерией. Конечно, это будут не золотые деньки видеокарт и процессоров с четырехзначным прайсом, но выжившие (и крепко сидящие на офисном стуле) потребители все же выделят часть похудевшей зарплаты на долгожданный апгрейд. Таким образом, все не то чтобы вернется на круги своя, но по крайней мере будет развиваться в соответствии с известными законами. Что, в свою очередь, не приведет к значимым изменениям в рейтинге брендов и вообще никак не поспособствует созданию дивного нового мира.

Гораздо интереснее план пессимистичный, которого, к слову, придерживается куда больше половины производителей с мировым именем. Если верить их аналитикам, осенью 2009 года не произойдет заметного оживления, народ замрет в ожидании, сжимая трудовую копейку в кулаке, что спровоцирует вторую волну кризиса. Не готовые к дальнейшим убыткам или балансированию на грани нуля бренды автоматически самоустраняются, отдавая волшебную праздничную пору на откуп выжившим. С учетом сократившегося рынка – им хватит конечных потребителей, чтобы пережить зиму и… оказаться в точно такой же ситуации. Третий виток осенью 2010, четвертый – 2011 и так далее, пока картина мира не будет достаточно изменена. Или не наступит конец света, как пророчили мудрые Майя.

Наверное, стоит пояснить, откуда берутся те самые вехи в разных частях календарного года, на которые возлагаются ожидания и которых с нетерпением ждут все разумные вендоры. Поведение массы покупателей (а вместе мы – именно масса) подвержено сезонным колебаниям с пиками активности в строго определенное время. Если следовать Юлианскому календарю, начинается все с рождественских распродаж, с легким всплеском перед 23 февраля и 8 марта перетекает в предлетний активный май, после мертвого летнего сезона стартует сентябрьский школьный ажиотаж, завершающийся предновогодним временем премий и 13 зарплат (пусть земля им будет пухом). Именно на этот цикл до недавних пор была настроена вся экосистема, подгадывался выход новинок и нарастали потоки фур, идущих через таможню. Сейчас, как понятно уже многим, часть пиков стала незаметной на общем фоне, а кое-где и превратилась в провалы (как декабрь 2008, месяц без годовых бонусов).

В сложившейся ситуации самое интересное, пожалуй, заключается в намерениях азиатских корпораций. Абсолютное большинство руководителей высшего звена в приватных беседах озвучило немыслимую с точки зрения европейца стратегию. В условиях жесточайшего кризиса и пессимистичного настроя, они начинают конкурентную гонку. Расходы поджаты до минимума, персонал готов к подвигам (а если и не готов – на бирже труда очередь длиннее Великой Китайской Стены), структура компаний оптимизирована – значит, наступает время бороться. И пока все хранят напускное спокойствие, осенью нас ждет драка. Потому что кризис – самое время перекраивать рынок и устанавливать новое лидерство.


Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Реклама
Nintendo Wii
PlayStation 2 Slim
Xbox 360 Pro (60 Gb)
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 (40Gb)
Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-3008/Rus)
Принимаем заказы через Интернет и по телефону
Возможность доставки в день заказа
Огромный выбор компьютерных и видеоигр
Resistance 2 2090 р.
Little Big Planet 1550 р.
Naruto Ultimate Ninja Storm 2190 р.
Motorstorm 2 Pacific Rift 1990 р.
Mortal Kombat vs. DC Universe 1790 р.
Prince of Persia 2250 р.
Need for Speed Undercover (русская версия) 2090 р.
Eternal Sonata 2390 р.
Call of Duty World at War (русская версия) 1890 р.
Killzone 2 2290 р.
Resident Evil 5 2190 р.
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 1590 р.
Silent Hill: Homecoming 1850 р.
UFC 2009 Undisputed 2050 р.
Afro Samurai 1990 р.
Damnation 2190 р.
Infamous: Дурная репутация (русская версия) 2390 р.
Prototype 2390 р.

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

The Sims 3



Платформа:
PC
Жанр:
simulation.life
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Maxis

Новая версия единственно достойного симулятора человекоподобной жизни. Акцент сместился с естественных потребностей виртуалов на социальные. Замути жизнь, заставь других расхлебывать!

Demigod



Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time/role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Stardock
Российский издатель:
«1С»/Snowball
Разработчик:
Gas Powered Games

За время одной схватки вы испытаете все то, что в Lineage II займет полгода-год. У вас вечно куча дел, и надо разобраться, какие из них важнее. Но варианты решения всегда просты, четки и понятны.

Resident Evil 5



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom

Десять часов одиночной (или кооперативной) кампании – отличный подарок фанатам. Сколько ни критикуй Resident Evil 5, от истины не уйдешь: игра получилась правильная, задорная, с огоньком. За что и любим.

«Дурная репутация» (inFamous)



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Sucker Punch

По улицам, крышам и стенам домов, линиям электропередач, рекламным вывескам, пожарным лестницам и водосточным трубам… Реалистичным супергероем быть нелегко, но ведь и удовольствие почти гарантировано!

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

Константин Говорун



Недавно в редакцию «СИ» доставили ящик новой «Фанты» с яблочным вкусом. Чтобы было веселее номер сдавать. Если честно, мы всегда удивлялись, почему в Россию редко завозят газированные напитки с экзотическими вкусами. В Японии, например, ассортимент огромный, а у нас все скучно. Так что инициативу компании «Кока-Кола» по запуску яблочной «Фанты» всемерно поддерживаем. Больше вкусов, хороших и разных!

СТАТУС: Добрый волшебник **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Defcon

Артем «cg» Шорохов



Все, завтра в отпуск. Sixaxis вдруг отказался работать – а и не жалко! Из чулана изъята *та самая* коробка с Dendy (очень жаль, но настоящая NES – это все-таки не наше ретро), картридж с Battle City я уже заранее разыскал по кладовкам наших читателей (родные, спасибо!), да и второй джойстик (не было тогда «геймпадов» всяких) есть, слава богу, кому поручить. Следующая остановка – детство! Би-бип!

СТАТУС: Lean & Green Sprite **ПРЕДВКУШАЕТ:** Battle City, TMNT III: The Manhattan Project

Наталья Одинцова



Полностью довольна E3 2009, до сих пор пребываю в воспоминаниях о демоверсии Bayonetta и о новой встрече с Хидеки Камией, перечитываю записи в англоязычном блоге Platinum Games (www.platinumgames.com/blog). Неожиданно для себя очень заинтересовалась Modern Warfare 2 и Splinter Cell: Conviction, а также третьей Forza – в ближайшее время непременно устрою «неделю гонок»!

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Knights in the Nightmare

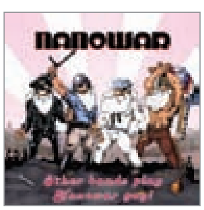
Степан Чечулин



Недавно в Сети появилась обложка июльского Game Informer с Max Payne 3. Новый образ резко постаревшего Макса ожидаемо вызвал бурю обсуждений. По всему выходит, что у Rockstar Vancouver получается какой-то бородатый Брюс Уиллис из «Крепкого орешка 4.0». Не буду безапелляционно утверждать, что после вот такого представления Макс Пейн умер, но новости, конечно, настораживающие.

СТАТУС: Осваивает новое **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Star Ocean: The Last Hope

Илья Ченцов



Зашел на сайт Jamendo за саундтреком к Blueberry Garden – и открыл для себя много хорошей (и, кстати, легально бесплатной) музыки самых необычных стилей. Неожиданно заразительным оказался пародийный хэви-метал итальянцев NanowaR, издевающихся над «мужественным» жанром с видимым знанием предмета, даже с любовью. Думаю, Тиму Шаферу бы понравились эти ребята.

СТАТУС: Editor of Steel **СЕЙЧАС ПОЕТ:** «To kill the dragon you need a sword...»

Сергей «TD» Цилюрик



Подсчитал недавно результаты своих поездок: суммарно успел посетить больше полусотни городов в десятке стран. Пожалуй, путешествия – единственное, на что трачу сэкономленные постоянным сидением дома деньги. А в поездках непроизвольно получается сравнивать местные достопримечательности с теми, что были в играх. Совсем недавно вот убедился, что собор в Трире вовсе не похож на тот, что был в Deus Ex: Invisible War.

СТАТУС: турист **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Left 4 Dead, Resident Evil 5

Алексей «Red Cat» Голубев



Насколько я знаю, многие поклонники FF девятую часть недолюбливают – за сказочный антураж, кукольно-детскую внешность персонажей и длинный хвост главного героя. Но для меня лично это по-прежнему одна из тех игр, которая превращает обратную совместимость в консолях семейства PlayStation из ненужной «фичи» в повод для радости. Да-да, я слышал про существование эмуляторов, но взаимопонимания с ними так и не нашел.

СТАТУС: Ни о чем **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Final Fantasy IX

Евгений Закиров



Откопал в коробках со старыми журналами каталоги Lego с 1994 года – получил хороший повод для ностальгии. Помню, очень нравилась серия Spyrius с двумя роботами, у которых в руках были магниты. Сегодня из космических серий у Lego осталась только «Миссия на Марс». Зато запустили обновленных «Пиратов» с одним кораблем и множеством небольших наборчиков. Корабль, честно говоря, мог бы быть и покрасивее.

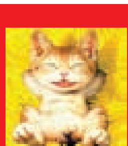
СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** The Sims 3

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Анонс проекта Natal взбудоражил многих. Но Microsoft все же есть чем козырнуть и без него. Действительно ли Xbox 360 можно пророчить победу в консольной гонке или же нет? Этому вопросу посвящен первый пост «Блогосферы»; второй же включает в себя обсуждение неоднозначного анонса сиквела Left 4 Dead.



hsagdh

«Зачем нужны другие консоли?», пресс-конференция Microsoft на E3 2009

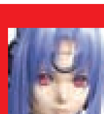
Final Fantasy – есть
MGS – есть
Самые крутые гонки этого поколения – есть
Управление без обычного контроллера – есть
Подвижные игры – есть
Воображаемый руль – есть
Вконтакте – http://www.facebook.com
Киношка – http://www.netflix.com
Музяка – http://www.last.fm
и другое всяко-всяко
Твиттер – http://www.twitter.com
+ Аршавин
+ Спилберг

По-моему, если Natal выйдет в обозримом будущем, не будет HD-копией Eyetoy и будет продаваться за 250 баксов в комплекте с приставкой – Nintendo может перестать волноваться из-за недостатка Wii на прилавках американских магазинов. (Хотя N, конечно, имеет просто феноменальный запас для снижения стоимости приставки).

У кого-нибудь есть возражения? Соображения на тему, что могут противопоставить Sony или Nintendo?

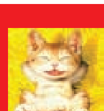
ВИДНО, ЧТО АКТИВНЫЕ NATAL-ИГРЫ С ЗАДЕРЖКОЙ ИДУТ, НО ОТСУТСТВИЕ 1К1 РАСПОЗНАВАНИЯ ДВИЖЕНИЙ WII НЕ ПОМЕШАЛО





renar

Нужны хотя бы потому, что лично мне нравится иметь разные консоли. Кроме того, вряд ли в X360 когда-нибудь сделают возможность воспроизводить диски от PS2, GameCube и т.д. Тебе не нужны ТЕ игры? Тебе нужно рвать и мочить? Тогда ты не поймешь.

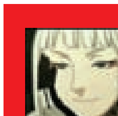


hsagdh

Диски от PS2 и GameCube могут воспроизводить PS2 и GameCube соответственно. У меня есть а) PS3, б) Xbox 360, в) DS, была г) PSP. Игры прошлого поколения я запускал на них когда:

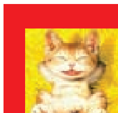
а) купил на распродаже игру Buzz! Music Quiz и пытался приобщить подругу к играм, б) никогда, в) никогда, г) никогда (игры от первой PlayStation).

В любом случае – производителям игрового железа наиболее важна привлекательность приставки для аудитории, которая хочет приобрести приставку в качестве основного игрового устройства. По-моему, на данный момент Xbox 360 – очевидно наиболее привлекательный вариант.



timedevourer

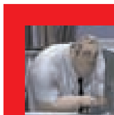
А я думаю, что предыдущие эксперименты с камерой были все фэйлами, и что айтой наглядно показал, что хрен добьешься точной передачи движений как надо. То, что было показано в ролике, слишком утопично, но, если хотя бы большая часть этого будет реализована, будет реально круто, и Вий тогда действительно пойдет на пенсию. Ну и Мулине – клоун, хехе.



hsagdh

Мулине – да! Сразу как его увидел, подумал «фейк этот ваш Natal») Но он там в конце сказал – «за закрытыми дверями будем показывать, работает!». Такой явной лжи даже он себе не позволил бы, думаю)

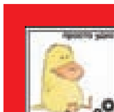
Вообще видно, что активные игры с задержкой идут, но отсутствие 1к1 распознавания движений Wii не помешало. Целевой аудитории не особо важны такие вопросы в разумных пределах, а twitter и facebook должны отлично помочь ознакомлению потенциальной аудитории с продуктом. Если майки будут уделять внимание всей этой чушне со скриншотами из игр, выкладываемыми в соц. сети – неплохая реклама может случиться.



artiom_shorohov

Насколько я понимаю, это не совсем камера, это сканер. Что потенциально на голову превосходит EyeToy. Хотя слишком, думается, это всё дорого будет для рядового потребителя. Вопрос в том, насколько удешевление технологии скажется на точности.

Ну и – сам же помнишь: всё зависит только от области применения и игр. Была для EyeToy одна хорошая игра – она была хорошая, и с этим не поспоришь. Было бы их десять – мы бы уже жили в чуть-чуть другом мире. Вон, на каждом углу нынче ноют, что, дескать, точность распознавания Wii-пульта фиговая. А тем временем на чём удобнее играть в Метроида и четвёртый Резик?



manual_r

Понравилось только, что майкрософт наконец-то не стал кривить душой и сделал вид, что ПК-игр ВООБЩЕ НЕ СУЩЕСТВУЕТ. Поэтому я рад. Не будет унылых портов их унылых хитов, осталось только геймсфорвиндовс-лайф нафиг стереть, и всем будет счастье.



Left4Dead 2

manual_r

«Left 4 Dead 2 был анонсирован в понедельник, и уже появилось множество роликов и скриншотов. Однако не все хорошо, ведь форумы стима заполнили толпы рассерженных фанатов. И определённо это из-за Left 4 Dead 2.

Сотни очень активных пользователей очень разозлились из-за того, что Left 4 Dead 2 был анонсирован спустя 7 месяцев после выхода оригинала. Это означает, что в эти 7 месяцев они сконцентрировались на Left 4 Dead 2 и не выпускали новый контент для Left 4 Dead. Возможно, из-за этого Survival Pack выходил так долго. Оригинальный Left 4 Dead получил лишь один новый режим и одну маленькую карту для этого режима.

Фанаты игры считают, что их кинули, и они чувствуют, что они заплатили 50 баксов за игру, которая не будет получать новый контент в виде новых карт, оружия и персонажей. Они разочарованы в том, что модеры не будут больше заниматься Left 4 Dead, а переключатся на Left 4 Dead 2. И они разочарованы в том, что им продали продукт, который должен был получить больше контента.

Уже сейчас в теме «краткий список того, почему люди рассерженны из-за Left 4 Dead 2» на форуме Steam набралось более 700 сообщений. А также была создана группа в Steam под названием L4D2 Boycott (NO-L4D2), в которую вступили уже 2114 человек».

via Madnfs@gamemag.ru

Собственно, всех их можно понять. Даже нужно – например, каждый потраченный на Л4Д2 день автоматом отдаляет третий эпизод, но проблема в том, что слушать их никто не будет. И вот почему.

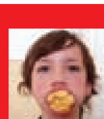
В пресс-релизе есть строчка, что игра продалась тиражом более 2.5 миллиона копий. Зайдя на сайт vgchartz.com, можно узнать что тираж Xbox-версии – два миллиона сто тысяч. И вот только остальное – ну хорошо, 500 тысяч, не знаю, считается ли то, что продано через стим или нет, ну в любом случае не больше чем «коробочных» версий. Ну, скажем, всего тысяч семьсот. В принципе, даже эта цифра мне кажется завышенной. Если зайти на сайт стима, выбрать там пункт Stats и посмотреть статистику по играм, можно увидеть что в Left 4 Dead играют около 20 тысяч игроков. Как узнать, сколько народу играет в это же время на иксбоксе, я не знаю, но мне почему-то кажется, что сопоставимо с продажами – раза в 2 больше.

Что подводит нас к простой мысли, что всё это только и для консольных игроков. Консольные игроки могут купить, да и с радостью купят и набор из трёх с половиной карт за 10 баксов, и новые кроссовки для Луиса за 15. Всё, что будет в этом полноценном продолжении – а, по словам Дага Ломбарди, это полноценное продолжение, и цена на него уже определена соответствующая, 60 у.е. – легко могло быть добавлено в виде DLC. И оружие, и динамическая смена погоды и персонажи, и три дополнительных вида зомби, и даже переработанная графика – например, графика в PC-версии была улучшена с одним из патчей. Но, видимо, для консолей это делать сложно...

Два миллиона проданных коробок – не то, чем можно разбрасываться. Статус PC-эксклюзива сегодня вообще крайне сомнительная штука, денег не даёт. Фанаты могут наплодить и 70000 сообщений, и там ведь и не только жалобы на кидалово, там, например, сетуют, что мрачную атмосферу сменили на развесёлый балаган, а реалистичных героев – на каких-то персонажей комикса, там есть конструктивные сообщения, например, представить владельцам первой части скидку в 50% – ведь первая часть, если честно, стоила 60 баксов максимум на вырост – в самом начале там и трёхчасовой продолжительности не было – но что там. Даже в группу бойкота может ещё тысяч двадцать вступить – то двадцать тысяч, а то – два миллиона проданных копий.

До этого момента Valve в откровенном кидалове замечена не была. Но вот если решение разбить StarCraft 2 может ещё быть продиктовано стремлением выпустить игру пораньше, то л4д2 ничем кроме жадности объяснить нельзя.

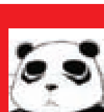
P.S. 2015 год. Пресс-релиз Valve: Новые кеды для Луиса всё ещё продаются... Купил по предоплате за те самые 50 баксов.



holyholyshit

За все время поиграл от силы неделю по вечерам. Ничуть не жалею.

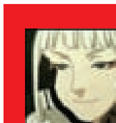
Вопрос неоправданных надежд стоит остро для «обильноиграющих». Тут лучше смириться – Valve могли выпустить по той же цене вторую часть, но как адд-он – все б купили. Если не, то есть причины. Valve – разработчики. Они и так хотели в частичный аутсорс сдать вопросы дистрибуции, потому что не хватает опыта. Отсюда и решения, не всегда очевидные со стороны. Никуда их принципы не делись, считаю – просто эксперименты необходимы для роста. Игра стоит 50 долларов, как и большинство больших игр. Неделю плотно поиграть можно, даже месяц – если с хорошими друзьями и по ночам. Это куда больше, чем сингл. Плюс, в отличие от MMO по западной схеме, абонентской платы никто не берет. В общем, не вижу повода для волнений :)



banyaaaaaa

Не жадность, а разумное желание получать деньги за свой продукт. «Игру больше покупают на бокс? Но мы не можем делать нормальные дополнения и продавать именно игру? Давайте сделаем вторую часть и выпустим её через год.» И с этой стороны – решение Valve вполне разумно. Они ориентируются на ту аудиторию, которая покупает игру, а не хнычет на форумах.

Ведь, например, TF2 более популярна на PC, и именно поэтому к ней выпускают бесплатные дополнения и зарабатывают на продажах самой игры. И всем как-то пофиг, что владельцы версии для Бокса и PS3 пока, кажется, получили всего одно из классовых дополнений. Что уж говорить про отсутствие карт, сделанных игроками.

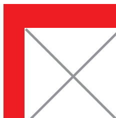


timedevourer

Мне кажется, что получившим игру за 400 рублей вообще как-то возмущаться грешно.

Я в л4д играл, мягко говоря, дофига, в первые полгода после релиза – едва ли не каждый второй день по 2-3 часа, и я сам готов чуть ли не $50 заплатить за такой недосиквел, потому что прёт.

С другой стороны – да, несколько обидно такое кидалово. Обещали добавки же. Но в бойкот-группу не вступлю как раз потому, что сиквел куплю в любом случае. И буду играть. Много.



spartan458halo

Очень понравилась новость, что фаны хотят получить бесплатно или со скидкой вторую часть игры при условии, что у них есть первая. Мне смешно, уважаемые. Почему-то фанаты Counter-Strike не орали, когда вышел Counter-Strike Source. Не орали, что «разработчики сделали новую игру вместо поддержки старой». Хочется также отметить, что геймплей в этих двух версиях CS различается очень серьезно из-за переработанных характеристик оружия и нового физического движка. И ничего, толпа фанов играет в CS 1.6, толпа в Condition-Zero, и толпа в Source. Играют в то, что нравится. А с L4D это, видите ли, не работает. Уже сами разработчики сказали, что не откажутся от поддержки первой части игры и грядущих аддонов, ан нет, не верят...

Исходя из этого, наверное, нужно бойкотировать Resident Evil 5 из-за геймплея, почти неотличимого от Resident Evil 4, ну и т.д. Знаете, возмущение можно понять только в том случае, пока оно не выходит за рамки здравого смысла.



КОНСОЛЬНЫЕ ИГРОКИ С РАДОСТЬЮ КУПЯТ И НАБОР ИЗ ТРЁХ С ПОЛОВИНОЙ КАРТ ЗА 10 БАКСОВ, И НОВЫЕ КРОССОВКИ ДЛЯ ЛУИСА ЗА 15.

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!



Присылайте свои вопросы на номер **8-926-878-24-59**


Фотограф: Мария Пухова

Первым делом, говорите, самолеты? Ну уж нет, первым делом игры! А уж там, в играх, и самолеты над облаками, и девушки в видеороликах, и симуляторы самые-самые всего и вся – хоть любви, хоть полетов. Нет только симулятора кризиса, и слава богу! Потому что видеоигры – это радость, это фантазия, это отдых от рутинных забот. А кризисы пройдут, оглянуться не успеете – страничка за страничкой еще вырастет «Страна Игр» большой-пребольшой, как пассажирский аэробус, но обязательно останется, как и прежде, яркой, дружелюбной и легкой в общении.

Калипсо

Доколе?

Здравствуйте, дорогая редакция! Объясните мне, куда подевался такой славный жанр, как авиасимуляторы?! И не кивайте на HAWX или японский Ace Combat! Я пробовал у друга – никакие это не симуляторы, а обыкновенные спинномозговые аркады. Ни физики, ни достоверности. И еще недавно вы писали о новой части «Ил-2 Штурмовик», что она тоже на консолях будет выходить. Я так разозлился, что чуть джойстик не сломал о системный блок. Ведь получается, что теперь настоящему симуляторщику совсем податься некуда. Останется только моды для «Штурмовика» самому для себя писать. И вот еще игра «Война в небе – 1917». Она-то хоть нормальная или тоже попса про самолетики, как сейчас обычно делают? Я недавно в магазине видел, но поостерегся покупать. Русская же игра непонятно от кого, а я из наших, кроме Мэддокса, по авиации никому не доверяю. И что еще из авиасимуляторов сейчас или будет хотя бы в этом году? Чтобы похожее на «Штурмовик»!

Иван Чубаров,
г.Пенза

Илья Ченцов // *Писать моды – не такое уж постыдное занятие. Вот, создатели «Войны в небе» как раз начинали с аддонов к «Ил-2», а в результате выдали нечто совершенно иное, и, отвечая на ваш вопрос, совершенно не попсовое (если, конечно, не считать того факта, что самолет начала прошлого века сам по себе устроен проще современного). Впрочем, об игре читайте в рецензии, а ответ на ваш последний вопрос скрывается в разделе «Похожие игры».*

Ударим форматом по обдиралову!

Здравствуйте, уважаемая редакция! Меня зовут Павел, я давно читаю ваш журнал. Недавно там, где я покупаю его, увеличили цену аж до 250 рублей. Просто обдиралово! Так вот, я придумал для вас гениальную вещь! Почему бы вам не выпускать помимо обычного доброго «СИ» миниатюрную версию журнала? В ней не будет «Железных новостей», «Банзая», «Блогосферы», «Обратной связи» – она будет полностью посвящена играм. В ней будут игры, которые только-только анонсировали. И она будет в уменьшенном формате – поместится в карман. И, если вам не трудно, сделайте, чтобы ее дополнял DVD-диск. И главное, чтобы она выходила один раз в две недели и стоила вдвое дешевле! Я даже придумал название – «Страна Игр: Новейшие игры в мини-формате». А на DVD-дополнении я предлагаю делать полные версии игр и самые свежие анонс-ролики. Ну как, круто?!

Павел Арутюнян,
г.Пятигорск

Калипсо // *Эх, Паша! Есть читатели, которые покупают наш журнал специально ради рубрик, вроде «Банзая», представьте себе! Что же будет, если их любимые разделы прекратят свое существование? Боюсь, мы лишим читателей интересной информации, а себя – этих замечательных*

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

Привет. А почему у вас зачастую не совпадает анонс следующего номера с реальным содержанием?

Потому что анонс – это всего лишь планы, то, над чем мы работаем в настоящий момент. А потом вдруг вбегает главный редактор и рассказывает, что добыл классный эксклюзив для темы номера. Или договорился о хорошем интервью. Или вдруг пришлют западные издатели свою новую игру к нам на рецензию раньше, чем ожидалось. Вот и приходится менять содержание журнала буквально на лету. За две недели работы над номером происходит столько всего, что стопроцентно спрогнозировать все до единой странички попросту нельзя.

Улучшает ли (визуально) PS3 игры для PS2, как это делала PS2?

В общем, да. Как PS2 в свое время растягивала картинку низкого разрешения (320*240) до современных стандартов SDTV (640*480), так и нынешняя PS3 масштабирует видеосигнал PS2-эмуляции до

людей, наших дорогих читателей. Остается лишь одно – пережить кризис сообща, сжав зубы, затянув пояса потуже и наточив мечи на борьбу со зверюгой-кризисом. Надеюсь, вы в нашем отряде?

Константин Говорун // *Специально для борьбы с недобросовестными продавцами мы ввели «рекомендуемую цену» на журнал – 230 рублей. Замечу, что это не минимальная, а максимальная сумма; никто не запрещает продавать его дешевле. Ранее на журнал часто ставили ценник в 250, 300, а то и 400 рублей. Что касается «уменьшенной» версии, то эту идею мы тоже рассматривали, но она показалась нам не самой удачной. Уж лучше мы вернемся к объему в 192 страницы и добавим третий DVD за те же деньги.*

Три номера

Здравствуйте! Постоянно ваш журнал я стал покупать с сентября прошлого (2008) года. Поводом к тому, наверное, послужила покупка одного из старых, уцененных, номеров – за февраль 2005. Вообще-то «Страну Игр» я почитывал и раньше, правда, то были единичные выпуски; но считаю, что видел все форматы вашего журнала. Эти три номера я храню как память о развитии игровой индустрии в целом да и вашего журнала в частности. Вот они: за август 1997 (с Dungeon Keeper на обложке), за фераль и август 1999. Лучшим же по дизайну считаю свой самый первый номер – №7(15) 1997.

Сам я являюсь поклонником игровых платформ от Sony, из которых имею на данный момент две последние (PS2 и PS3). В PS3 меня немного удивляет то, что такая хорошо расхваленная мультимедийная некстген-консоль может быть подключена к Интернету только с помощью синхронизации с PC или ноутбуком. Неужели, купив такую дорогую консоль, как PS3, мне нужно еще и покупать PC для выхода в PSN Store? Может, подскажете какие-нибудь варианты подключения, если они есть?

Главным достоинством вашего журнала считаю здоровое несмотря-ни-на-что-неиссякающее чувство юмора и самую объективную объективность в рецензиях на игры. И еще, конечно же, живое супер-DVD-приложение. К слову, «Крутятся картриджи» – самая любимая Special-рубрика, в которой когда-нибудь надеюсь увидеть свою самую первую игру, Batman (8 бит), а также Comix Zone (16 бит).

В конце письма задам несколько вопросов.

1. Возможен ли Guitar Hero/Rock Band с заголовком Nirvana или J.Lennon?

2. Планирует ли Capcom выпустить для некстген-платформ выпустить Onimusha 5, помимо сборника Essentials?

3. Сколько было игровых воплощений у аниме Hellsing и D?

В заключение хочу пожелать удачи и сил выстоять в такое сложное время, когда многие игровые издания закрываются.

С уважением, ваш постоянный читатель.

О.А.Кольцов,
Нижегородская область

Зануда // *Ясненько. Что ж, ничего иного, кроме как «Надо чаще читать «Страну», знали бы, на что способна ваша PS3», и не скажешь. Покопайтесь в старых номерах (некоторые киоски торгуют раритетами с уценкой) – у нас была большая статья о способах подключения современных консолей к Глобальной сети. Если коротко: PS3 можно вывести в большой онлайн без помощи компьютера – с одним только ADSL-модемом (хотя и роутер тоже лишним не будет). И за рубежом это делается легко и просто. У нас, в общем, тоже не слишком сложно, но, скорее всего, потребуется помощь техподдержки вашего провайдера или друг с ноутбуком. Строго говоря, именно прямое подключение консоли к Сети является «основным». А все эти шаманства посредством компьютера – чуть ли не российское ноу-хау. Так что зря вы сомневаетесь в Sony. Чай, не дураки там сидят.*

Ну а теперь – вопросы (как-то особенно на них богат нынешний выпуск рубрики).

1. Guitar Hero: Nirvana или Rock Band: Nirvana – штука вполне возможная (уж после Beatles мы вправе ожидать любых сюрпризов), но никаких конкретных анонсов на этот счет, конечно же, пока не было, ведь еще не отгремели уже обещанные выпуски сериалов. В то же время на «личные» игры, целиком посвященные какой-то одной (пусть даже самой культовой) фигуре рок-сцены прошлого, расчитывать едва ли стоит – скорее уж Джон Леннон объявится «гостем» на каком-нибудь очередном капустнике. А впрочем, не станем загадывать.

2. Пока не планирует. Сериал, похоже, отложили в дальний ящик до хороших времен. Но рано или поздно о нем обязательно вспомнят. И лучше бы, конечно, пораньше.

3. Увы, но в мир видеоигр эти два знаменитых бренда так толком и не прорвались. Больше повезло охотнику на демонов Ди: о его приключениях PS2-геймерам поведал неплохой action-adventure по мотивам полнометражки Vampire Hunter D: Bloodlust. А вот Алукард так и мается без собственной видеоигры, завидует более расторопным коллегам по цеху.

А за теплые слова – спасибо. Мы тепленькое любим!

Два вопроса

Уважаемая редакция журнала «Страна Игр», доброго времени суток.

Ответьте, пожалуйста, на два вопроса.

1. Каким образом открыть секретных бойцов в игре «Уличный боец 4» на PS3?

2. Как проводить удары-добивания типа фаталити в игре Soul Calibur 4 на PS3?

С уважением, Николай Зяблов.

Зануда // *Обычно у нас такие вопросы попадаются в рубрике «Занудный FAQ», а не в письмах, но коли уж они у вас объединены какой-то общей тематикой... Записывайте.*

Секретные бойцы в Street Fighter IV (вне зависимости от версии) открываются следующим образом. Чтобы получить возможность сыграть за Кэмми, Дена, Фей Лонга, Гена, Роуз и Сакуру, нужно просто пройти игру за Кримсон Вайпер, Сакуру, Авеля, Чунь Ли, М.Байзона и Рю соответственно. (Обратите внимание, что для доступа к Дену предстоит сперва открыть Сакуру и т. д.). С Акумой уже

стандартов HDTV. Однако предупреждаем: «обычным» играм это не на пользу – «растянутая» на HD-плазму старая игра выглядит отталкивающе, хуже, чем на «простом» телевизоре. Но если исходная PS2-игра достаточно продвинутая, чтобы поддерживать прогрессивную развертку (Progressive Scan, стандарт 480p взамен 480i), в дело идут алгоритмы upscale, потенциально способные так обработать растянутое изображение, чтобы оно выглядело, словно родное. Говоря просто: всегда ищите и включайте в опциях PS2-игр функцию Progressive Scan, если ваша PS3 как следует подключена к HD-телевизору.

Без комментариев

E3 2009



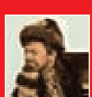
Serge

В понедельник на нашем сайте начал функционировать специальный раздел, в котором собираются все новости, ролики и скрины с крупнейшей игровой выставки мира - E3 2009. На него ведет масса линков на самом сайте, либо прямой - http://www.gameland.ru/exhibitions/e3.
Заходите обсуждайте анонсы свежих игр, спорьте, доказывайте, ну и вообще приятно проводите время. Судя по первому дню, выставка обещает быть жаркой!



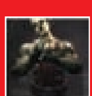
Walcker

Ну, собственно, на мой взгляд, самой сильной была пресс-конференция Sony. Она же была самым главным событием выставки. Тут дело не в том, что она показала (ты и сам всё увидеть можешь - сайтов с данными по играм полно), а общее впечатление. Конфа MS была скучноватой, у Нинтендо как всегда, а Сони, после провала прошлого года дала жару.



Андрей_Терминатор

По мне так как раз Мелкомягкие дали жару, переманив к себе МГС и ФФ.
Сони - да, оправилась от прошлогоднего ступора. Но жару я не видал. Да, много игр хороших, но пока ни одна из них не произвела эффект разорвавшейся бомбы типа: «Всё, покупаю ПС3 ради такого рулеза!».
Нинтендо никуда не спешит, но ей с её-то продажами и не надо.
PC, кстати, тоже ожил. Много мультиплатформы получил. Вот что кризис животворящий делает!



Мельник

По мне так все три конференции преподнесли преступно малое количество сюрпризов. В основном из-за того, что о большинстве проектов было известно заранее. У Sony неожиданностями случились лишь FFXIV, да GT для PSP. Ну и было очень много скучных разговоров.

Дискуссия продолжается
на онлайновом форуме «СИ».
Ждем вас на http://forum.gameland.ru

посложнее: добыв перечисленных персонажей, перепройдите игру за любого, кем уже однажды убивали босса, не использовав ни одного continue и выбив, как минимум, один Perfect. Дальше – больше. Добыв Акуму, выбейте уже два Perfect, три Ultra Finish и пять first attack. Проигрывать при этом по-прежнему нельзя. Если и это вам по плечу – босс SF IV, Сет, откроется сам собой, как только игра зафиксирует, что вы прошли сингл за всех героев.
Теперь о Soul Calibur IV, благо, тут все проще. Чтобы выполнить «добивающий» прием (Critical Finish), в тот момент, когда вы «сломали блок» противника (красная вспышка и секундное замедление времени, по научному – Soul Crush), успейте зажать все четыре базовые кнопки разом. Вуаля!

Влюбленный геймер

Здравствуйте, уважаемая редакция! Я решил поговорить об одной теме. Я являюсь истинным фанатом PS3. И очень восхищен игрой Metal Gear Solid 4. Но я не играл и не собираюсь играть в предыдущие игры сериала. И к тому же я из-за недостатка денег приобрел не PS3, а Xbox 360. Просто не мог удержаться от эксклюзивов на эту консоль. А теперь жалею, что приобрел именно эту консоль. Я долго сожалел и ночами не спал, хотел все вернуть и исправить. Но потом опять возвращался в суровую реальность. Но я сейчас почти не жалуюсь. Но не будем забегать вперед. Моя жизнь тянулась долго и нудно. Каждый день я видел за окном серое, хмурое небо. И жизнь превратилась в то время, как будто ты только что проснулся. И так целый год. А близкие люди как будто сочувствовали мне. По виду они казались мне людьми, которые не выносят себя. Их жизнь казалось ужасной и нудной. Но разве я был таким? И жизнь продолжалась. Я день за днем волочил свое жалкое существование. Но позже жизнь немного наполнилась смыслом. Я влюбился. И стал забывать о Metal Gear Solid 4. Но потом я снова вспомнил о Metal Gear Solid 4. Если вы сейчас читаете мое письмо, то моя жизнь наладилась. У меня скоро день рождения. И я уверен, если я сдам несколько экзаменов, то на день рождения получу от близких PS3 с Metal Gear Solid 4. Я счастлив. Но не могли бы вы сообщить мне, стоит ли покупать PS3 ради Metal Gear Solid 4? И еще: если не играл в первые части сериала, я смогу вникнуть в сюжет?

Спасибо вам заранее!

Руслан Панов

Илья Ченцов // *Обрадую вас, Руслан – даже если вы играли в первые части сериала, вы все равно с большой вероятностью не сможете вникнуть в сюжет.*

Зануда // *Ой-ой! Думается, «еще более истинные» фанаты Metal Gear уже выслали по вашу душу отряд лисьих гончих, так что советую срочно обзавестись картонной коробкой, из которой ни в коем случае не высовываться, пока не будут сданы все экзамены – а то не приведи Биг Босс заметут. А уж потом, когда решите наконец, стоит ли покупать PS3 ради MGS4, можете смело выходить – свои вас уже не тронут.*

Игры – это не попса!

Здравствуйте. Что я могу сказать? Журнал ваш уже второй номер как подрезанный выпускаете. Да и наклеек давно уж не видать. О себе скажу, что купил Xбокс 360, плюс сразу доп. комплект вентиляторов от Blackhorns. А то греется – не дай Боже! После PS2 разница заметная. Сейчас неспеша играю в Halo 2 (раритет, не под DX 10 резанный) и чувствую себя самым счастливым человеком в нашем городе. А еще есть Red Star под PS2 (рано вы ее похоронили, ох рано, это вы не подумавши), которая мозгодробительная! Будоражит сознание от новой грядущей Samurai Shodown до мурашек на коже! Под боком, в небольшом магазинчике продается Ninja Gaiden Black. До второй части ни-ни, пока первую не пройду. Игры – это не попса, их надо медленно переваривать, а то потеряешь вкус. Я бы даже сказал – послевкусие. Как говорил незабвенный профессор Преображенский из «Собачьего сердца», нужно знать, что есть и когда есть. И что при этом приговаривать. Так то.

Вот узнал от вас, что Александр Щербаков, оказывается, отаборился в нашем краю, в Днепропетровске. Хотел бы встретиться с ним и поболтать, адресок не дадите? Как-никак, прожженный ветеран. Правду-матку здорово резал, что и говорить.

А еще жду Вульфенштейн. Не знаю почему, но хочу сыграть в эту игру.

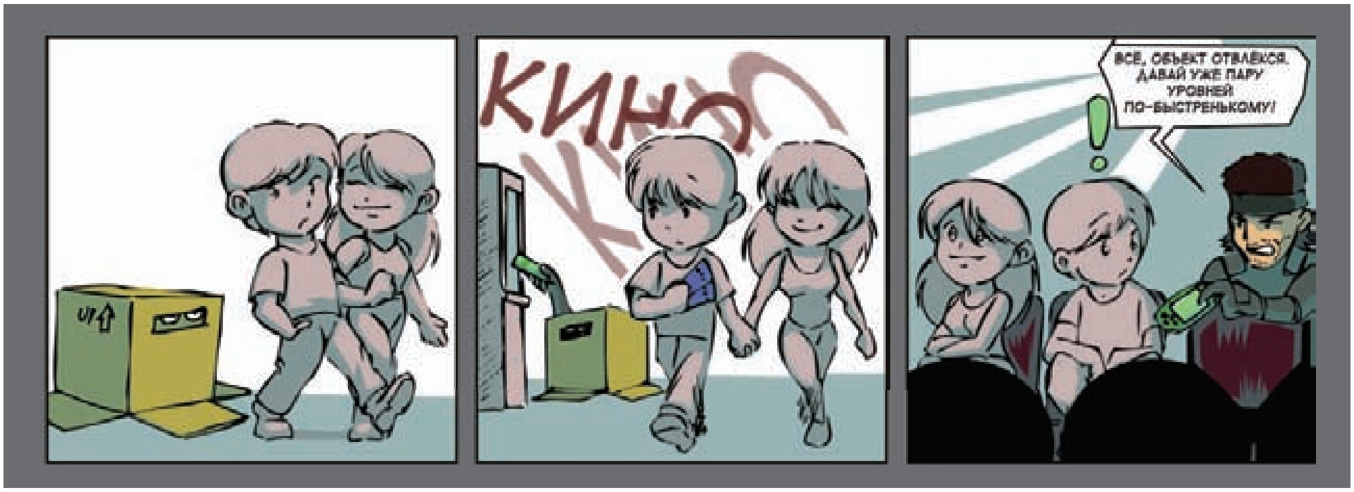
Ехал как-то утром в метро на работу и увидел там рисованную рекламу, давно уже висит, и только сейчас, после SF4, заметил что спрайты на людях не в HD. «Надо же! – подумал я. – И вправду!»

Жизнь хороша, когда живешь не спеша! Вот так то.

Засим разрешите откланяться, великодушно извините. Всего хорошего и «будьте любезны»!

Николай Токарь

Зануда // *А ведь и то верно! Еду, бывало, на трамвайчике и вдруг навстречу HD-спрайт Щербакова. Я ему: «Саша, ты чего в Москве, отаборился же?» А он в ответ важно так: «Я птица вольная, куда захочу, туда и не уеду!» Вот и получается, что на PS2 мы уже обо всех играх любезны были, но погорячились не подумавши.*



Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Пресс-конференции с E3'09
Ищите полные версии пресс-конференций Sony и Microsoft на нашем PC-диске. Обратите внимание, что вы можете посмотреть их не только на PC, но и на PS3 и Xbox 360.



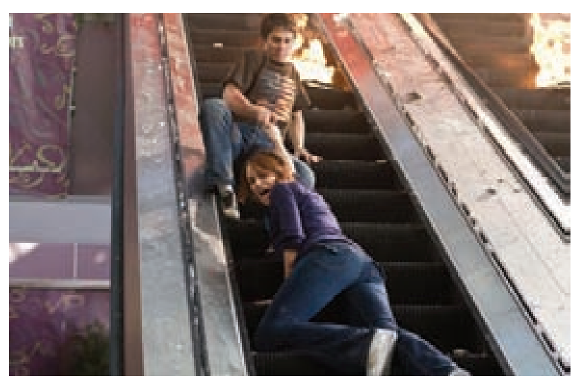
inFamous
Игры с открытым миром по большей части не могут похвастаться хорошей детализацией карты. К счастью, inFamous оказалась исключением. Смотрите видео в «Территории HD».



Blood: The Last Vampire
Игровой фильм «с живыми актерами» Blood: The Last Vampire уже прошел в японских кинотеатрах. Что в нем происходит, можно узнать из клипа на песню I am xxx рок-группы Glay.

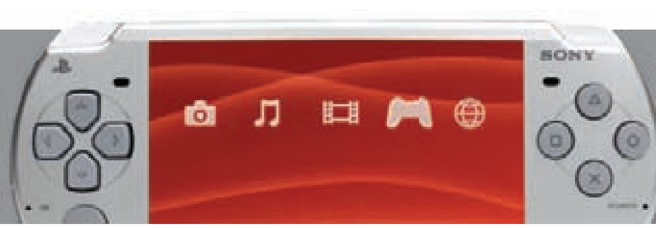


Пункт назначения 4
Трейлер четвертой части фильма, где раздосадованная смерть вновь охотится за случайно уцелевшими героями.



PSP Zone

Прошивка: 5.50
Демоверсия: Onore no Shinzuru Michi wo Yuke
Видеоролики: LEGO Harry Potter: Years 1-4, Metal Gear Solid: Peace Walker, Soul Calibur: Broken Destiny
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое…



Слово редактора

В эфире супер-турбо-короткие новости о самом интересном на PC-диске. Демоверсия The Path – пролог к полной версии. С концепцией игры вы, конечно, познакомитесь, но понять, что же творится на «Тропе», все равно будет непросто. HD-видео Red Faction: Guerilla: разрушение как искусство. Похоже, что с такой разрушаемостью Марс после освобождения придется заселять и отстраивать заново. HD-видео inFamous: человек-электростанция все еще на свободе (геймплейная нарезка из свежего эксклюзива для PlayStation 3). Модификация Haunted House для Half-Life 2: мертвые и полураспавшиеся – прекрасное развлечение для всех любителей хорроров. **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).
PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:
- Left 4 Dead 2 (PC, Xbox 360)
- Uncharted 2: Among Thieves (PS3)

Видеообзоры:
- Fight Night Round 4 (PS3, Xbox 360)
- Tiger Woods PGA Tour 10 (PS3, Xbox 360)

Особое мнение:
- inFamous (PS3)
- Red Faction: Guerilla (PC, PS3, Xbox 360)

Трейлеры:
- The Beatles: Rock Band (PS3, Xbox 360, Wii)
- Heavy Rain (PS3)
- Gran Turismo 5 (PS3)
- Forza Motorsport 3 (Xbox 360)
- Super Mario Galaxy 2 (Wii)
- Metroid: Another M (Wii)
- Brutal Legend (PS3, Xbox 360)
- Tekken 6 (PS3, Xbox 360)
- The Last Guardian (PS3)
- Uncharted 2: Among Thieves (PS3)
- Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP)
- Mass Effect 2 (Xbox 360, PC)
- Crackdown 2 (Xbox 360)
- Final Fantasy XIII (PS3, Xbox 360)
- Final Fantasy XIV Online (PC, PS3)

Special:
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- E3'09 (репортаж с выставки)
- Star Wars: The Old Republic (презентация с E3'09)
- Need For Speed: Shift (презентация с E3'09)
- Без винта

PC-диск:

E3'09:
- Пресс-конференция Sony
- Пресс-конференция Microsoft

Демоверсии:
- The Path

Территория HD:
- inFamous
- Red Faction: Guerilla

Дополнения:
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Portal
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:
- Прошивка 5.50
- Onore no Shinzuru Michi wo Yuke (демоверсия)
- LEGO Harry Potter: Years 1-4 (трейлер)
- Soul Calibur: Broken Destiny (трейлер)

Банзай!:
- Glay – I am xxx (клип)
- Kevmaster – Never Sleep Alone (AMV)
- Герои пяти планет (трейлер)
- Soul Eater (второй опенинг)
- Tommy heavenly6 – Papermoon (клип)

Драйверы:
- DirectX End-User Runtime (Март 2009)
- ATI Catalyst 9.5 WHQL Windows 7/Vista
- ATI Catalyst 9.5 WHQL Windows XP
- GeForce ForceWare 186.08 Vista and 7
- GeForce ForceWare 186.08 XP

Патчи:
- Age of Empires III: The WarChiefs 1.05 RU
- Age of Empires III v1.13 RU
- Civilization IV: Эпоха огня v3.17 RU
- Анабиоз: Сон разума v1.0.2.608 RU
- Sword of the Stars: Темная стая v1.6.6 RU

Софт:
- AVG AntiVirus Free 8.5.364a1545
- Outpost Firewall Pro 2009 6.5.4.2525.381.0687
- True Sword 5.4
- ZoneAlarm Internet Security Suite 8.0.059.000
- BurnAware Free 2.3.6
- Beauty Guide Lite 1.0
- Image Resize Guide Lite 1.0
- VideoMach 5.5.1
- Free Download Manager 3.0.865
- Google Chrome Portable 3.0.182.3
- Internet Cleaner 3.7
- Picture Downloader 1.4
- ClickyMouse 7.3.7
- Easy Time 5.0.0.1
- eXtreme Movie Manager 7.0.3.1
- PeaZip 2.6.1
- SUMo 2.6.1.76
- SyncBookmarks 1.0
- Kantaris Media Player 0.5.2
- DTweak Free 4.5
- Registry Cleaner 1.2
- TweakNow PowerPack Professional 2009 1.2
- TweakVI Free 1.0 build 1110
- Vista Manager 3.0.1
- Windows 7 Manager 1.0.3 beta1

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.0.10
- Virtual CD 9.3.0.1
- Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.9.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8
- HyperSnap-DX 6.50.02
- Miranda IM 0.7.19
- QIP Build 8092
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 89
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.6.2
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a

Widescreen:
- Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек (Cloudy with a Chance of Meatballs)
- Ледниковый период 3. Эра динозавров (Ice Age: Dawn of the Dinosaurs)
- Мозгоправ (Shrink)
- Пункт назначения 4 (The Final Destination)
- Новолуние (The Twilight Saga: New Moon)

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

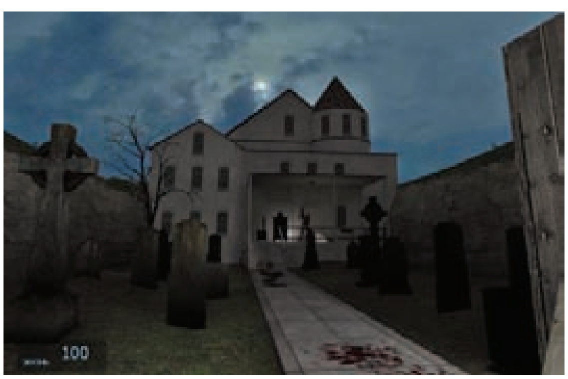
The Path
Демка необычного арт-проекта, предлагающего нам мрачную версию всем известной сказки про Красную шапочку. Доступен эпизод Prologue, который прологом и является. На выбор в деме лишь одна из героинь – смугленькая девчушка в белом платьице. Если сойти с основной дороги, то можно оказаться в густом лесу, где разбросано множество странных предметов. И хотя в игре нет монстров, путешествуя по кладбищам и болотам, трудно избавиться от ощущения, что рядом прячется кто-то злой и кровожадный. Демоверсия явно не для слабонервных.



ArmA: Armed Assault
Недавно поклонники ArmA могли познакомиться с модификацией Ossetia War Mod от SARMAT Studios, теперь же их ждет новая работа той же команды. На сей раз вы увидите Liberation War 1941-1945 v2 – модификацию, посвященную боям Великой Отечественной войны. Пока мод содержит не очень много материала, и в нем нет миссий, но, тем не менее, работа получается очень перспективной. Нынешнее наполнение мода позволяет создавать полноценные миссии самому, да и в целом работа выполнена на очень высоком уровне.



Half-Life 2
Тема ужастиков в последнее время стала удивительно популярной, и поток модов про борьбу с зомби и не думает ослабевать. На нынешнем диске мы предлагаем модификацию Haunted House, которая также посвящена боям с мертвецами. Как и положено играм жанра, патронов здесь постоянно не хватает, а зомби, наоборот, очень даже немало. Автору Haunted House удалось создать по-настоящему гнетущую атмосферу, что для работ подобного жанра является большой редкостью.



rFactor
Тем, кто асфальту предпочитает грунтовые дороги, в разделе rFactor предлагается очень интересная модификация под названием NZ Streetstocks. Машины, которые здесь гоняют, нормальными назвать очень сложно. Когда-то они были обычными семейными автомобилями, теперь же превращены в монстров, созданных специально для гонок на выживание. Несмотря на то, что авто так и остались заднеприводными, они шустро ездят по грунтовым трассам и очень легко уходят в управляемый занос.

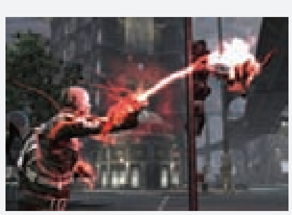


Галерея

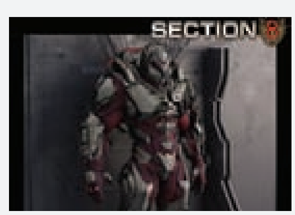
Обои для рабочего стола



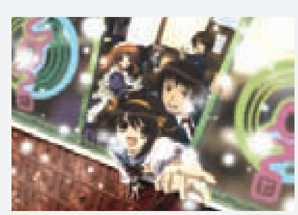
Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



В продаже с 15 июля

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Free Realms (PC)

Sony предлагает условно-бесплатную вариацию на тему World of Warcraft для тинейджеров. Беспроигрышный ход, вам не кажется?



РЕЦЕНЗИЯ

Celetania (PC)

Звездные империи, масштабные сражения между игроками, интерактивный живой космос и многое другое – в новой онлайновой стратегии.



В РАЗРАБОТКЕ

Order of War (PC)

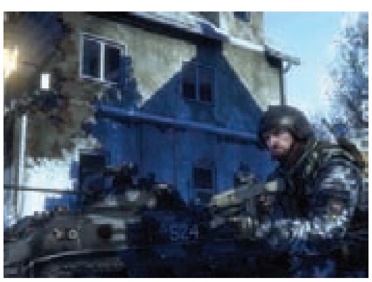
Square Enix – издатель, Wargaming.net – разработчик, тема – Вторая мировая. Кто-то еще сомневается в успехе Order of War?



В РАЗРАБОТКЕ

Battlefield: Bad Company 2 (PC, PS3, Xbox 360)

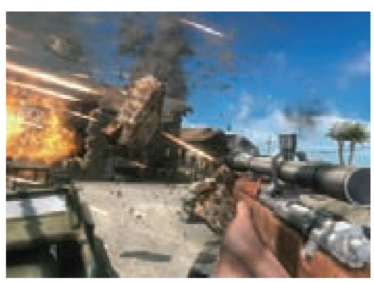
Консольный эксперимент признан удачным, но PC-аудиторию обижать все же не дело. Вторая часть – для всех и сразу!



БЕТА-ТЕСТ

Battlefield 1943 (PC, PS3, Xbox 360)

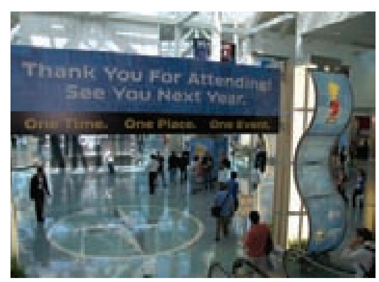
Нет мочи ждать до осени? Не надо ждать до осени! Подробный и основательный бета-тест «Страны Игр» – уже через две недели!



СПЕЦ

E3 2009: Царь горы

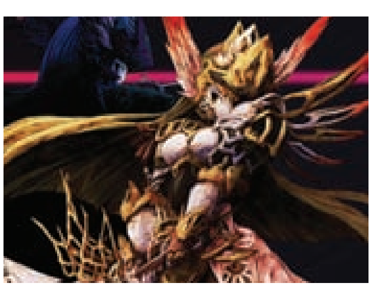
Кто же победил в очередном этапе войны консолей? Смогла ли Microsoft удивить революционным контроллером? Ответы на эти и другие вопросы – в нашей статье.



РЕЦЕНЗИЯ

Knights in the Nightmare (DS)

Стратегическая RPG, в которой почти за все отвечает стилус, персонажи, погибнув, исчезают навсегда, а встроенный справочник жизненно важен.



РЕЦЕНЗИЯ

Ghostbusters (PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2)

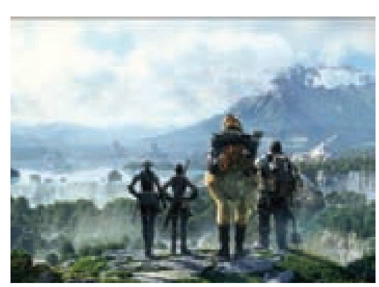
Аномалия во времени: игра по мотивам «Охотников за привидениями» появилась слишком рано или слишком поздно?



ИНТЕРВЬЮ

Final Fantasy XIV

Отчего расы в FF XIV выглядят так же, как и в FF XI, и почему игроки предпочтут четырнадцатую FF всем прочим MMORPG?



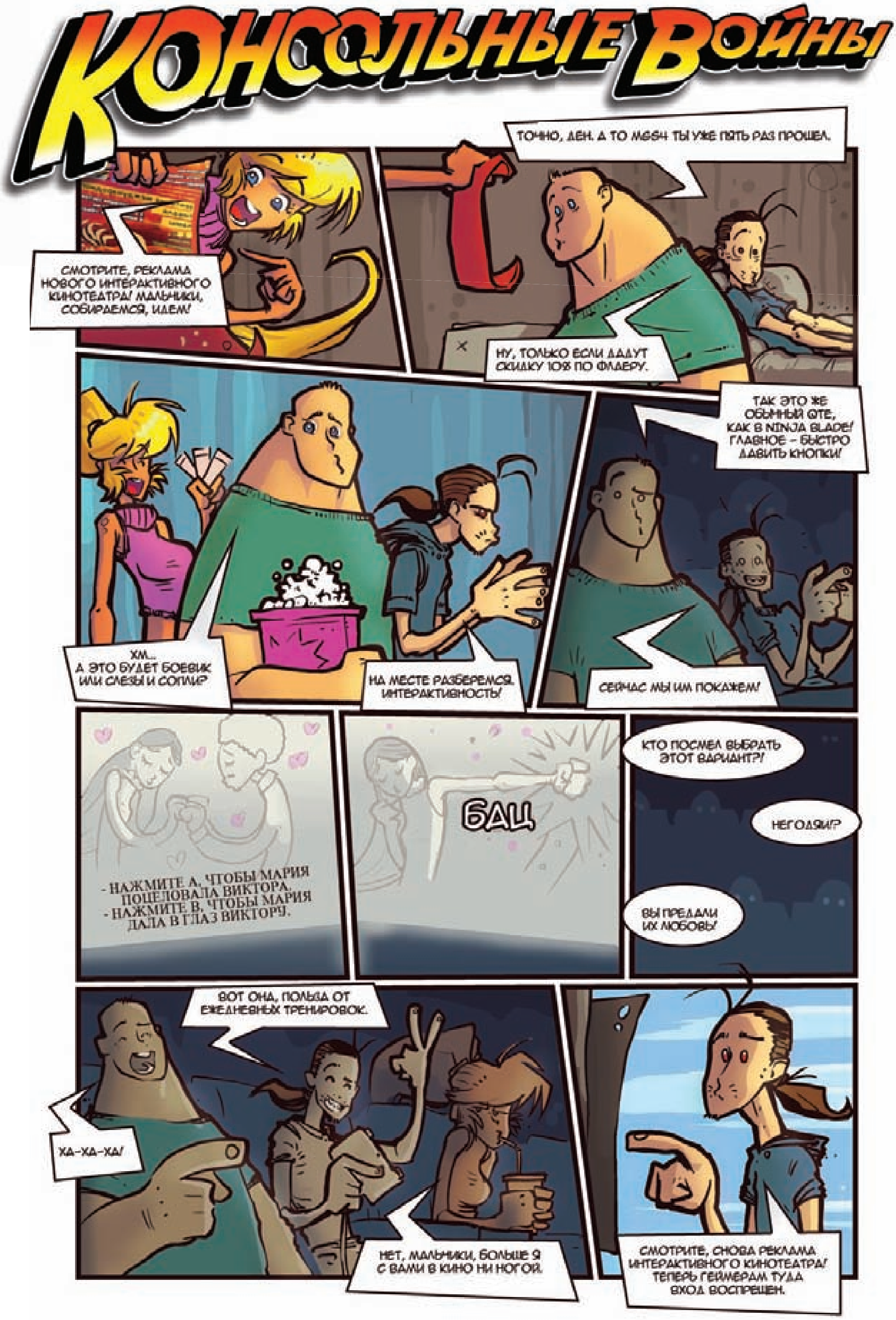
В следующем номере

Ролевая игра Star Ocean: The Last Hope для консоли Xbox 360 – символ единения японского геймдизайна и западных компьютерных технологий. А еще – продолжение одного из самых известных сериалов, чья история тянется еще со времен Super Nintendo. Если вы с нетерпением ждете Final Fantasy XIII, и на дух не переносите персонажей от американских художников, то Star Ocean пропускать не имеете права.



Star Ocean: The Last Hope

ВЫПУСК 35 **Геймеры тоже плачут**



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

СТРАНА ИГР | **№13** | 286 | 2009 | ПЕРВЫЙ ИЮЛЬСКИЙ

Brutal Legend | E3 2009: Лучшие игры выставки | Red Faction: Guerrilla | Fight Night Round 4

www.gameland.ru




ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ
СТРАНА ИГР
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
SUCKER PUNCH



ASSASSIN'S
II
СТРАНА
ИГР
UBISOFT